

“土豪金” 为何人人都爱



横版跑酷游戏精选 “天天酷跑”的前辈们



日本手游之困 “巴哈姆特”之死



大众软件旬刊
2013年
总第455期



10月下
本期零售价：7元
邮发代号：82-726

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择

游戏修改，想改就改 BT手游简单玩

八仙过海，各显神通 形形色色的移动游戏外设

怀旧游戏，再度重现 移动平台模拟器精选

移动平台游戏十全大补丸 玩转iOS与安卓游戏

除了智能手机或平板电脑之外，你还需要什么？



www.popsoft.com.cn



ISSN 1007-0060

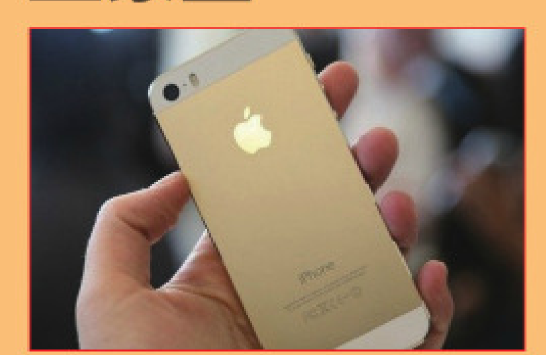

梦幻龙族II
ml.9hgame.com
梦幻龙族II仙境童话节
登陆游戏领取萌爱礼包
ML.9HGAME.COM
九合天下
九合游戏
GRAVITY GAMES


修真世界
XZSJ.11408.COM

重点推荐

P26 专栏评述
为何人人都爱“土豪金”

iPhone 5s金色版被称作“土豪金”，这本不是一个褒义词，但它的销售业绩令人瞠目结舌。各种售罄，各种炒价——热卖的背后是什么？



P30 特别策划
移动平台游戏十全大补丸
玩转iOS与安卓游戏

以往在PC平台上用过的那些辅助类的游戏软件和硬件外设，现在于移动平台上获得新生。带上它们，你的“游戏生涯”将变得更加有趣而简单。



P91 半月焦点
玩游戏还是玩社交？
微信游戏大起底

这个问法似乎有些强词夺理。不过电子游戏发展到今天，是一个不断踩着巨人肩膀进步的过程。微信游戏的成功，相当一部分都与传统一脉相承。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
福 建	张志强	黑龙江	张 圆
上 海	张立逵	江 西	董 雪
四 川	赵建凯	天 津	周 海
天 津	马 竹	上 海	付 雨
山 东	王东波	河 北	吴 浩
河 南	刘 飞	上 海	李 东
北 京	邵 柏	河 南	于 嘉
湖 南	孙 修	北 京	邹 舸
海 南	左金梅	吉 林	殷 武
河 北	季 军	河 北	王 冉



▲新锐地带玩具有限公司提供的DNF集换式卡牌游戏（第一版）起始包（1个）补充包（6个）

晶合通讯

新品初评

专栏评述

特别策划

应用聚集

掌上APP·应用 58

大众特报 77

掌上APP·游戏 80

掌上APP·应用汇游戏精选集

半月焦点

评游析道


修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 黄利东
毋羽 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编 陈子赟
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 汤瑛 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 出版日期 2013年10月16日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

读编往来

TOPTEN

责编手记



电子游戏曾经带给我许多快乐。而当一样事物带给你的快乐很密集时，你可能会错误地以为它将一直带给你快乐——如那些热恋中的人。

当我终于发现绝大多数电子游戏丝毫不能带给我快乐时，我第一反应不是“为什么”而是“什么时候”。但这种追问是徒劳的。

家里的客厅摆着Xbox360和PS3，PC上刚刚装了《罗马2：全面战争》，但我已经好久没开启它们了。这两个月来我在手机和平板上花的时间，比这半年来我在游戏机和PC上花的时间都多。

是手机游戏更好玩吗？我想不是。

主机游戏最近一次带给我快乐是玩《暗黑破坏神3》和GTA5。手柄上的野蛮人让我找到了奎爷的感觉，但激情锐减太快；后者则……拜托，生活已经够丰满或是够操蛋了，我为什么还要再花大量时间在那座城市里游荡？伟大的现实主义题材游戏就像《收获》上的主流文学，即使再有意义，现在我也没心思。对不起，都是我的错。

与“曾经的快乐”不同，我几乎从未兴致勃勃地投入一款手机游戏，我有时是在疲劳状态下玩一款手机游戏。这是在“杀时间”而非“消费快乐”。我还在自我救赎的路上摸索，希望你们比我先找到出口。

今天一不小心又传递了5毫升负能量，还请广大玩家引以为戒，振作起来。

本期责编：海参崴渔夫

梦幻龙族2

ml.9hgame.com

韩国高人气格斗网游

格斗无限 萌爱无边

开放内测火爆进行中，即刻登录官网领取Ipad、限量宠物

ML.9HGAME.COM







头牌新闻

GALAXY Note 3手机及Gear智能手表同时在京发布

■本刊记者 魔之左手

9月23日三星电子在北京正式发布GALAXY Note 3手机和Gear智能手表。Note 3手机采用5.7英寸屏幕，配置8核处理器（3G版本）和高达3GB内存，并加强了S-Pen相关应用和多任务能力，如“智能备忘录”（Action Memo）可识别手写内容，执行手写指令，如拨打电话、查询地址、搜索网页、保存任务等。“截屏编写”（Screen Write）功能则可抓取图片，并在其上添加评论或附加信息。“随笔窗口”（Pen Window）可在屏幕的任意位置画一个任意大小的窗口，在其中开启新的应用，而无需暂停当前正在使用的程序。



此外，三星为Note 3配备了最佳数码伴侣GALAXY Gear智能手表，当有电话、短信、电子邮件或者警报时，三星GALAXY Gear会提供信息预览，用户可通过配套的三星GALAXY系列产品，用“智能传递”（Smart Relay）功能在屏幕上浏览全部信息。GALAXY Gear还内置扬声器，拥有免提通话功能，还可用S Voice功能编写短信、新建日历备忘、设定闹钟、查看天气等。

三星GALAXY Gear拥有190万像素的前置摄像头，可通过社交网站分享照片或录像。“语音备忘录”功能可轻松记录重要的想法或谈话，并将语音记录转化为文本形式存储。另外“自动锁屏”技术可使配套的智能手机在超过1.5米后自动锁屏，而接近后则自动解锁；“寻找我的设备”功能，能让目标设备发出声音或发光、振动，便于用户寻找。此外它还可控制GALAXY系列设备上的音乐播放，内置传感器技术则可监测用户日常体育活动等。

GALAXY Gear也是一款时尚手表，提供了6种不同颜色，可对表盘进行个性化设置。除了预置的10款时钟选项，用户还可以通过三星应用商店下载更多其他款式。

硬件店

索尼首款影像智能手机Xperia Z1发布



索尼首款影像智能手机Xperia Z1于9月5日在北京全球首发，并领先全球于中国首先上市。索尼移动大中华区总裁黄国强强调：“Xperia Z1是索尼里程碑式的产品。未来，索尼智能手机将通过融合索尼领先的技术，以及与第三方伙伴的紧密合作，给消费者持续提供全新的娱乐体验。”

Xperia Z1集索尼影像科技于一身，高水准成像媲美数码相机。它采用2070万像素摄像头，索尼G镜头和BIONZ影像处理器移动版，以27mm广角配合F2.0大光圈，拥有多种拍照优化功能。它的“Timeshift burst时光平移”功能可完美记录快门前后各1秒内的共61帧图像；智能AR相机效果内置恐龙、潜水、化妆舞会等7种趣味主题；info-eye功能可通过移动互联网查询物品相关介绍。另外它还可通过WiFi在百度云空间上传并分享照片。

Xperia Z1采用5.0英寸1080屏幕、2.2GHz高通骁龙800四核高速处理器、3000毫安大容量电池，且具有索尼独有的STAMINA mode智能节电模式，真正实现全天候使用。它支持IP55/IP58级别精密防尘防水，加上DK31磁吸式防水充电底座、IPT-DS10M智能照相托架、防水蓝牙耳机SBH52，可让用户体验更加灵活方便。

智器手表曝光

智器W1智能手表已于9月份上市，它不仅拥有轻盈时尚的外观设计，还提供了多种色系可供选择。W1智能手表采用1.55英寸LG彩色显示屏，表盘为强化玻璃材质电容式触摸屏，支持多点触摸，后盖有防滑花纹，它采用了专为智能手表设计的专业处理器，有着长续航、低功耗的优势。

头牌新闻

明基发布智能社交长焦相机GH680F

■本刊记者 魔之左手

9月11日明基BenQ在京发布了全球首台无线智能社交长焦相机GH680F。明基全球数码产品事业部市场管理部经理祝尔安认为，社交网络的逐渐兴起、大数据时代的日益来临、更便于资讯娱乐消费的云端服务大潮，以及软硬件数字科技汇流的必然趋势，正促使明基逐步由传统意义上的专业硬件产品制造商，向提供软硬件整合系统服务并创造出色一体化用户体验的新科技领导者转型。为此，明基不但积极构建BenQ Cloud云端服务平台，更将推出全面整合无线应用的智能社交数码相机。



明基全球数码产品事业部市场管理部经理祝尔安（中）和中国营销总部数码事业部总监陈奕（左3）在发布会上

以GH680F为代表的明基新一代数码相机，不再是一个个单一的信息孤岛，通过置入创新无线应用功能，消费者不仅可轻松拍出具有专业素质的精彩相片，而且可通过WiFi将这些优质影像传输导入手机、平板等智能手持装置，亦可直接发布至社交网络，还能随时与BenQ Cloud免费云端空间相联，轻松上传备份相片，更可采用相机生成的二维码来进行照片分享。

GH680F采用2000万像素感光元件，搭载明基自行研发的35倍光学变焦镜头，同时提供先进的OIS光学防抖技术，并采用3英寸翻转液晶屏。它既支持微距、广角与长焦拍摄，也提供高清摄像功能，更整合包括电子水平仪、变焦取景辅助、红外线遥控、变焦曝光、多重曝光等单反相机才有的专业功能，另外还带有多种个性化滤镜与智能场景模式。P



W1采用低功耗蓝牙4.0技术，支持WiFi、地磁传感器、加速度传感器以及陀螺仪等。定制的Android 4.1系统支持电话、短信、闹钟、日历、电子邮件、天气查看等多种功能，以及MP3、WMA、OGG、AMR播放以及录音功能。此外，它还加入了强大的语音控制功能，内置计步器则能精确记录运动轨迹和运动量。

诺基亚515全球正式发布

8月28日，采用轻薄铝合金外壳，融合了诺基亚经典设计的诺基亚515正式在全球发布。它配备康宁第二代大猩猩防划玻璃屏幕，有黑白两色可选，厚度仅11毫米。诺基亚515支持3.5G网络，单卡版本待机时间长达38天。

诺基亚515搭载智能拍摄功能，拥有500万像素摄像头和LED闪光灯，为用户提供了拍照、编辑和分享等多种功能选择。诺基亚515支持直接从手机相册分享照片至社交网络，通过诺基亚Slam快享功能，无需进行手机配对，轻点几下，用户就可与附近具有蓝牙功能的手机共享照片、联系方式等内容。



蓝魔数码发布i系列英特尔芯平板

9月12日蓝魔数码发布了蓝魔i系列英特尔芯智慧平板电脑，该系列包含i8、i9、i10、i12四款产品。i系列全称为intelligence智慧系列，产品涵盖8英寸的i8、8.9英寸的i9、10.1英寸的i10以及11.6英寸的i12，全部采用IPS屏幕，内置双立体音腔。

i系列全系搭载英特尔最新2.0GHz凌动Z2580双核四线程处理器，能够实现流畅、无缝的多任务处理，以及快速的网络浏览。此外这款处理器使用的英特尔图形媒体加速器，可提供逼真的3D游戏体验，1080p高清视频和超清晰图像显示；英特尔睿频技术能动态调整处理器的核心频率，按需提供性能，降低功耗，让i系列所有平板基本都能达到网页浏览10小时，视频播放8小时的续航水平。

尼康发布轻便型数码相机COOLPIX S02/P7800

9月5日，尼康公司推出高性能轻便型数码相机COOLPIX S02和COOLPIX P7800。COOLPIX S02是最小尺寸数码相机COOLPIX S01的升级机型，它机身紧凑小巧，握持感舒适，外观设计时尚优雅。相机有效像素

头牌新闻

重新定义人机交互体验：思必驰对话工场发布

■本刊记者 世界

2013年9月7日，在“重新定义人机交互体验”思必驰对话工场发布会暨首届人机对话开发者论坛上，思必驰首席科学家俞凯博士革命性地提出通过新型人机对话技术重新定义人机交互体验的方向，新型人机对话技术就是让机器从“能听会说”变成“会听能做”，即听得懂说的，懂得听什么，听不清楚了能问，最后能完成用户的任务。



思必驰首席科学家俞凯博士发表主题演讲

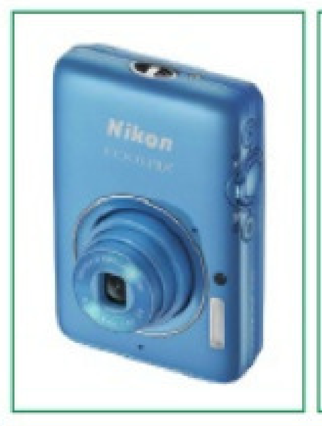
传统的智能语音人机交互存在诸多问题，新型人机对话技术的出现，恰好符合智能设备发展大潮带来的对新型人机交互方式的渴求。思必驰副总裁兼对话工场总经理李建辉讲到，随着智能设备发展大潮和移动互联时代的到来，“感知计算”必将成为未来人机交互的发展方向，应用思必驰对话工场的新型人机对话技术，使设备或应用的交互更加简洁有效，并可以创造出更多独特的产品体验。

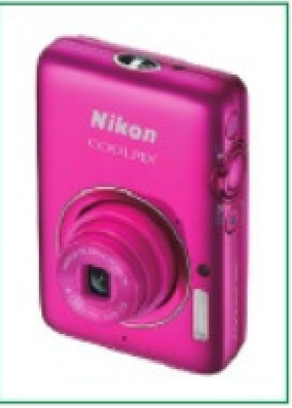
现场还展示了对话工场的概念动画，形象地展示了智能语音人机交互实现“懂人话，说人话，能对话”的颠覆式完美体验——清晨，手机像仆人一样，轻声说：“主人，该起床了，今天是周五，早上要开例会，别忘了带会议报告哦。”用户应声问：“今天路况如何？”手机回复：“今天您的车限行，您可以坐地铁10号线直接到公司，保证不迟到。”

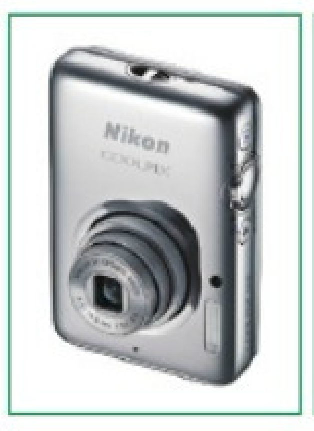
作为中国领先的新型人机对话技术和智能语音技术提供商，思必驰将不断升级“对话工场”，为各类创新应用提供更加优质的技术支持服务，让用户的智能人机交互体验更加完美。

1317万，搭载高性能尼克尔镜头，自动图像合成技术可快速拍摄多张照片并合成为单张照片，适合在夜晚及背光场景下拍摄。COOLPIX S02搭载2.7英寸触摸显示屏，有4种颜色可选。

COOLPIX P7800是COOLPIX P7700的升级版，新增了多项全方位手动拍摄功能，大大提升其系统扩展性。它搭载1/1.7英寸背部入射式CMOS传感器，7.1倍快速光学变焦尼克尔镜头，并拥有3英寸可翻转显示屏。P7800具有全高清动画录制功能，可在25幅/秒和30幅/秒之间自动切换，还新增了系统扩展支持功能，可与更多配件兼容。













魅族MX3 9月28日正式上市

魅族科技（MEIZU）新一代智能手机MX3于9月28日正式上市，魅族官方在线商店、全国500多家专卖店同步发售，优先按照预订付款时间先后顺序发货。魅族MX3是国内首款智能八核大屏手机，前往魅族官方在线商店、专卖店预订魅族MX3，均可获赠魅族EP-21耳机一副。



MX3搭载Exynos 5处理器、5.1英寸1800×1080P夏普定制显示屏，全新索尼Exmor第三代800万像素相机拥有F2.0超大光圈；Dirac HD sound音频技术和三麦克风降噪系统带来更清澈的音质；不锈钢金属边框完美保护手机屏幕，坚固轻薄但不失纤盈。

魅族针对 MX3开发的Flyme 3.0系统基于Android 4.2，带有324项交互优化和1579个应用画面更新，让单手操作更便捷舒畅，并且拥有通讯录备份、找回手机等

头牌新闻

手机第二屏来了，OAXIS智能手机壳大陆首发

■本刊记者 世界

2013年9月17日，新加坡公司OAXIS携其首创的InkCase智能手机壳出席了“软硬结合创新智能生活”自媒体沙龙，深度探讨了移动互联网软硬件结合话题并宣布InkCase正式上市。

InkCase作为全球第一款带屏可操作的智能化手机背壳，在新加坡“2013年新加坡亚洲通讯展”上，凭借其新颖的设计、独特的创新理念以及贴近生活的实用潜能，一举挺进“最创新的电信解决方案”“亚洲最大潜能”“最创新的消费者解决方案”三大奖项决赛，让OAXIS成为全球手机界软硬件创新的重要力量。



手机第二屏InkCase，艺术与科技的软硬结合创新之路

OAXIS总裁G-Jay杨冠哲认为未来手机将是智能生活的核心，是第一屏幕，围绕设计构建的第二屏智能生活将是软硬件结合创新最重要的方向之一，而InkCase就是OAXIS打造手机第二个屏幕的首款产品。

InkCase是迄今为止全球第一款真正市场化的智能手机背壳，自带芯片电池，采用电子墨水屏，可作为迷你电子阅读器使用。设备搭载了自家基于Android和iOS系统深度开发的操作系统，拥有一系列开放性的软件特性，OAXIS将开放InkCase设计平台，发烧友们可自己编写程序来实现更多功能。目前该产品已经适用于三星GALAXY Note II、iPhone 5和iPhone 5S三款手机。

丰富的云服务，在线音乐、新浪微博整合等应用带来更精彩的移动互联新境界。2400mAh索尼电池和CPU、显示屏分离式双路散热系统，为持久续航和快速散热提供了可靠解决方案。

小米推出首款NVIDIA Tegra 4手机Mi3手机

9月5日，采用NVIDIA Tegra 4移动处理器的小米Mi3在北京发布，标志着NVIDIA与小米公司的首度合作。该手机配备5英寸1080p全高清显示屏以及2GB运行内存，存储空间则提供16GB与64GB两个版本。Tegra 4处理器凭借其72核GeForce GPU、四核ARM Cortex-A15 CPU以及基于Cortex-A15的第5个节电CPU核心，可让强劲性能与电池续航时间完美结合。

凭借性能杰出的NVIDIA Tegra 4处理器，Mi3可提供杰出的网页浏览体验,并支持最高4K分辨率的视频播放。消费者还能够体验到顶级游戏性能，欣赏到更加逼真的图形效果，获得更具挑战性的游戏体验，并畅玩专为Tegra而优化的游戏。



软件圈

有道云笔记：三星GALAXY Gear中国区独家笔记应用

2013年9月5日，三星发布了第一款智能手表Galaxy Gear。有道云笔记作为三星GALAXY Gear中国区独家笔记类合作伙伴，特别定制开发了有道云笔记智能手表客户端，并随GALAXY Gear在中国的上市发布。使用GALAXY Gear版有道云笔记，用户可以将手表上的录音、照片通过蓝牙传输至GALAXY设备，再同步到云端，并通过其他设备随时随地访问。另外，手机上设置的待办事项也会同步到手表上，按时推送提醒。



Surface RT进驻全国多所大学

为了让更多教育机构、教师和学生能够有机会体验微软Surface RT，将Surface RT作为日常的教学和学习辅助设备，前不久微软开展了“Surface RT教育优惠”活动，并得到了全国众多大学机构的支持。北师大知识工程中心张进宝表示，Surface RT对于普通教师来说能够解决日常教学过程中绝大多数工作，包括文档撰写、演示以及会议记录等，是一款比较适合教师普通办公和出差的电子设备。武汉大学图书馆系统部主任黄勇凯介绍说，Surface RT自带Office 2013办公软件，尽管在iPad上也可以找到类似应用，但大部分教师都更熟悉Windows系统，用Office更方便。



有道云笔记成为长江商学院MBA唯一指定效率工具



近日，网易有道与长江商学院MBA项目达成战略合作。在长江商学院为每位MBA学生配备的iPad平板电脑中，除课程相关内容外，都安装了有道云笔记和有道词典，鼓励学生使用互联网产品辅助学习。学生可以使用有道云笔记做课程笔记、整理学习资料，充分利用有限时间提高学习效率。

美颜相机iOS新版发布

近日，美图秀秀团队发布了“美颜相机”for iOS V1.5新版。继之前版本推出的“特效相机”后，全新的“梦幻相机”亮相，该模式包含7款不同的梦幻风格，无需手动进行后期处理，只要选择自己喜欢的梦幻风格，就能看到自拍照瞬间加入梦幻元素。

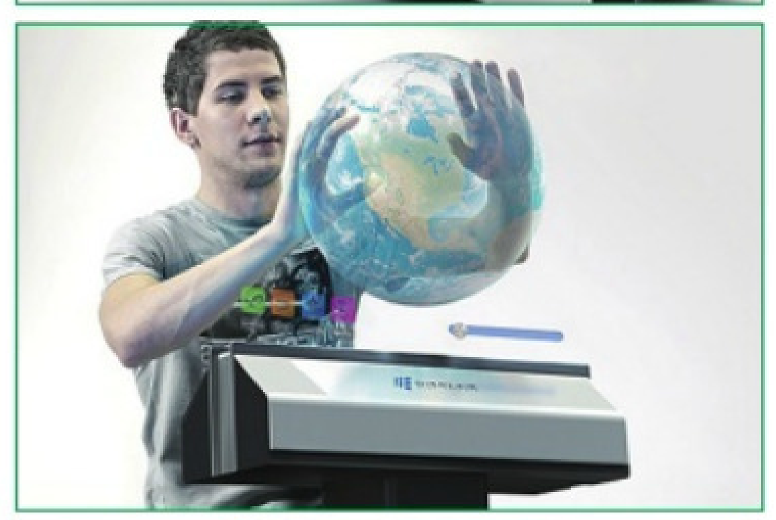


数码风

空气显示屏Displair

科幻电影中的全息显示技术往往是最令人着迷的，而现在俄罗斯的一家公司终于将科幻带入显示，推出了这款空气显示屏Displair。Displair工作原理与现在城市中的水幕电影异曲同工，其通过底座喷出的超细微水滴，形成幕布，从而显示出画面。不过Displair的体积更小，而且还支持手势感应，可进行一些很酷的交互操作。目前Displair还处于测试阶段，展示简单的图片画面已经绰绰有余，但距离真正的商业化还有一段时间。







触控式移动硬盘Data Pouch

设计师Kim Seongjin认为未来移动硬盘也应该全面触屏化，于是联合LG推出了Data Pouch项目，展示了移动硬盘的全新概念。Data Pouch外观上看起来像是一部多媒体设备，正面的大面积触摸屏不仅可以显示硬盘的容量，还能进行文件浏览等简单的操作。此外，将两台Data Pouch互相碰触就能交换数据，还配合着直观有趣的画面。如果Data Pouch能够完善和商品化，很可能会引导IT和数码产品的又一轮革新。





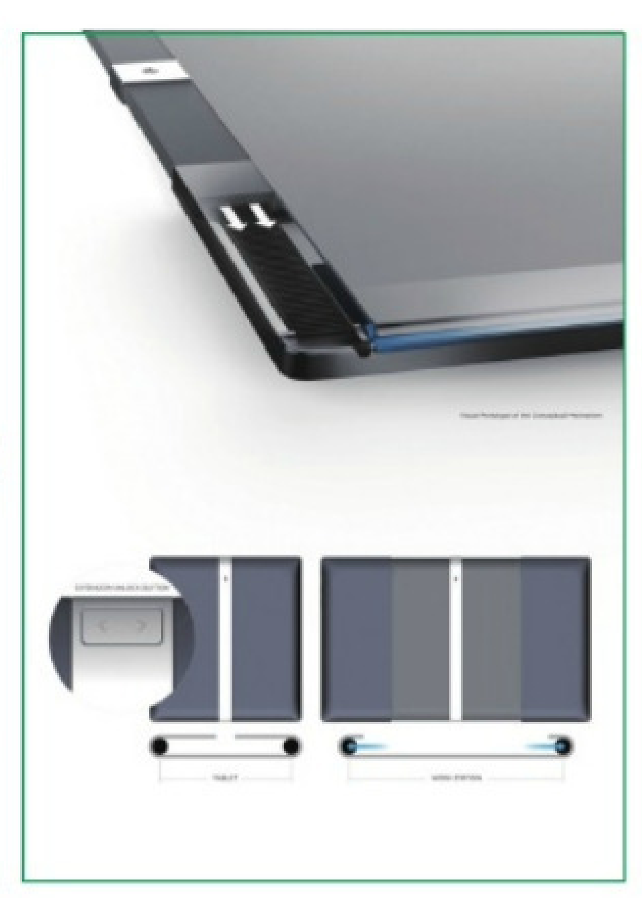


双系统变形平板Apollon

现在厂商都喜欢将平板电脑插上外置键盘称之为“变形”，那么这款采用柔性屏幕的Apollon平板就可以称为“变化”了。Apollon拥有两种形态，便携形态下其尺寸只有普通电纸书大小，而将其屏幕两侧拉伸后就变成了15寸16:9的“大家伙”。当然Apollon不仅仅只有外观上的变化，它搭载了双系统，在便携模式下运行Android系统，在桌面模式下运行Windows系统。其实Apollon的硬件水平并无太大问题，技术瓶颈还是在柔性屏幕上。





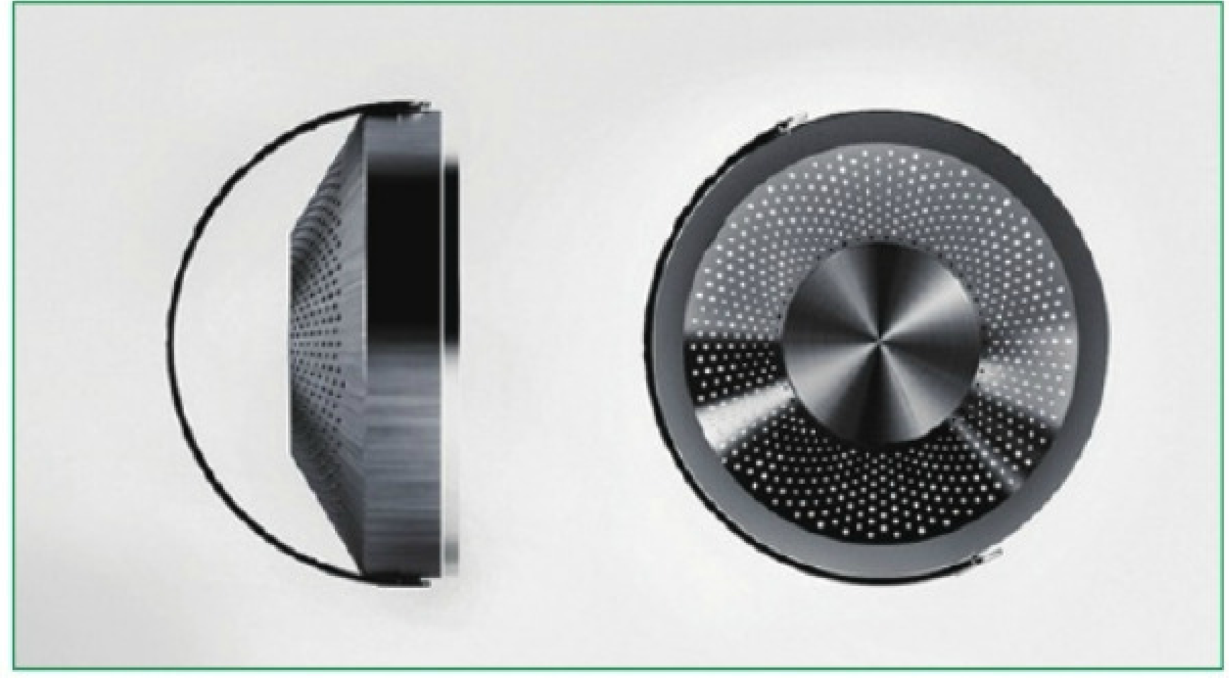


iN.ccline概念音箱

各种概念音箱的设计已经屡见不鲜了，但是iN.ccline还是让我们眼前一亮。首先它的外观非常个性，全金属打造的外壳让人完全看不出是音箱，即使作为家中的装饰品也非常亮眼；其次，iN.ccline的发音单元不仅可以360°旋转，并且还能与底座分离，成为便携式音箱。

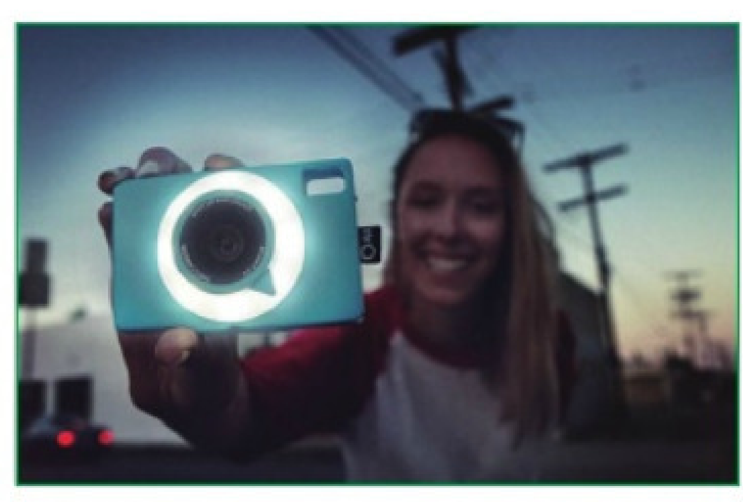






社交相机theQ

越来越多的电子产品开始与“社交”挂钩，但社交网络中不可或缺的照片，来源却越来越多的从相机转向了各种手持智能设备，相机当然也不会甘于落伍，下面介绍的这款产品“theQ”就自称为全球首台社交相机。theQ拥有5万像素传感器，24mm广角镜头和F2.4光圈，拥有微距拍摄模式、8秒自拍模式和9种滤镜，支持手动对焦，而镜头外圈的闪光灯除了视觉效果拉风之外，还能有效提升画面的光线质量。其机身完全防水，可以进行水下拍摄。拍摄的照片可以一键分享到Twitter、Facebook或Tumblr。theQ的社交概念玩得很足，不过不支持WiFi和存储卡，只能通过3G网络进行照片实时云存储的设计，让人感到还是有些太极端了。



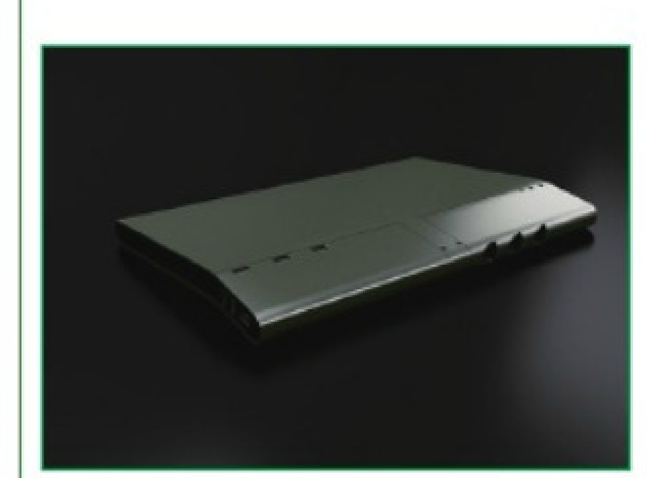




超级台式机U.DTR

设计师Marin Myftiu认为其设计的U.DTR将是未来台式电脑的最佳发展方向。他将笔记本的便携和台式机的高性能集中在一起，配备了一块触摸屏以及全尺寸的键盘，期望提供媲美台式机的出色操作体验。桌面办公时，U.DTR可以变身为一台主机连接屏幕使用。同时U.DTR还提供了额外的电池底座以应对移动办公使用，不过大容量的电池底座会使整机的重量提升50%，显然便携性大打折扣。但好在U.DTR还内置了小容量的电池，可以作为短时间的移动使用。不过话说，这真的不是一款设计比较特殊的笔记本电脑吗？









一步一回头

北京
Oracle

虽然游戏是个诞生不过几十年的年轻行业，很多人还喜欢以史观今，用行业中曾经的规律来套用今后的发展轨迹。比如对于飞速发展的移动游戏行业，就不只有一种声音预言雅达利冲击的再现，颇有点宿命轮回的意味。雅达利事件能否再次发生暂不讨论，游戏行业迭代这么多次，某些方面还真绕了回去，而纵观其它娱乐乃至艺术形式，却没有类似的现象。

游戏发展的一个现象是，当载体或形态发生重大变化时，游戏作品迁徙到新领域，就会丢掉很多原先的宝贵特质。此时的游戏形态极不完善，像个半残品，然后在接下来的几年里慢慢回血，直到慢慢完善到曾经的水平。光说理论没啥意思，举个现成的例子就是网络游戏。网游开始那几年，电子游戏几乎是赤身裸体地迁徙到了网络的新平台，啥都没带，多为MUD类，连最基本的画面元素都掉丢了，只剩下一个最基础的互动内核——与单机游戏完全不同的敌人交互。接着慢慢加入极其简陋的画面元素，而同期的单机游戏画面要比网游强一大截。再之后3D画面姗姗来迟，完善了一系列系统设定。但直到后来已经非常成熟的大型MMORPG，依然欠缺了很多单机游戏的亮点。

网游刚兴起时，围绕着单机和网游孰好孰坏，曾诞生过很多论战。单机派的一个重要论据是网游没剧情，或者说，没像样的剧情，由此衍生出网游无内涵的论调。但其实剧情反而是其次，网游比较欠缺的是单机多样的玩法，而很多时候这并非出于技术限制，而是玩家行为模式所限。比如网游玩家功利性较强，喜欢追求最大化收益，这样就使得游戏设计趋于保守化。比如很多动作游戏爱好者都想过，要是把《忍者龙剑传》或《鬼泣》的动作系统搬到网游里该有多爽，但实际上这几乎是不可能的实现的。这几年的网游加入了不少动作要素，但总体来说，依然比较枯燥，缺乏足够的灵活性和自由度，而只有这样，才能将玩家行为限制在可控的范围内。

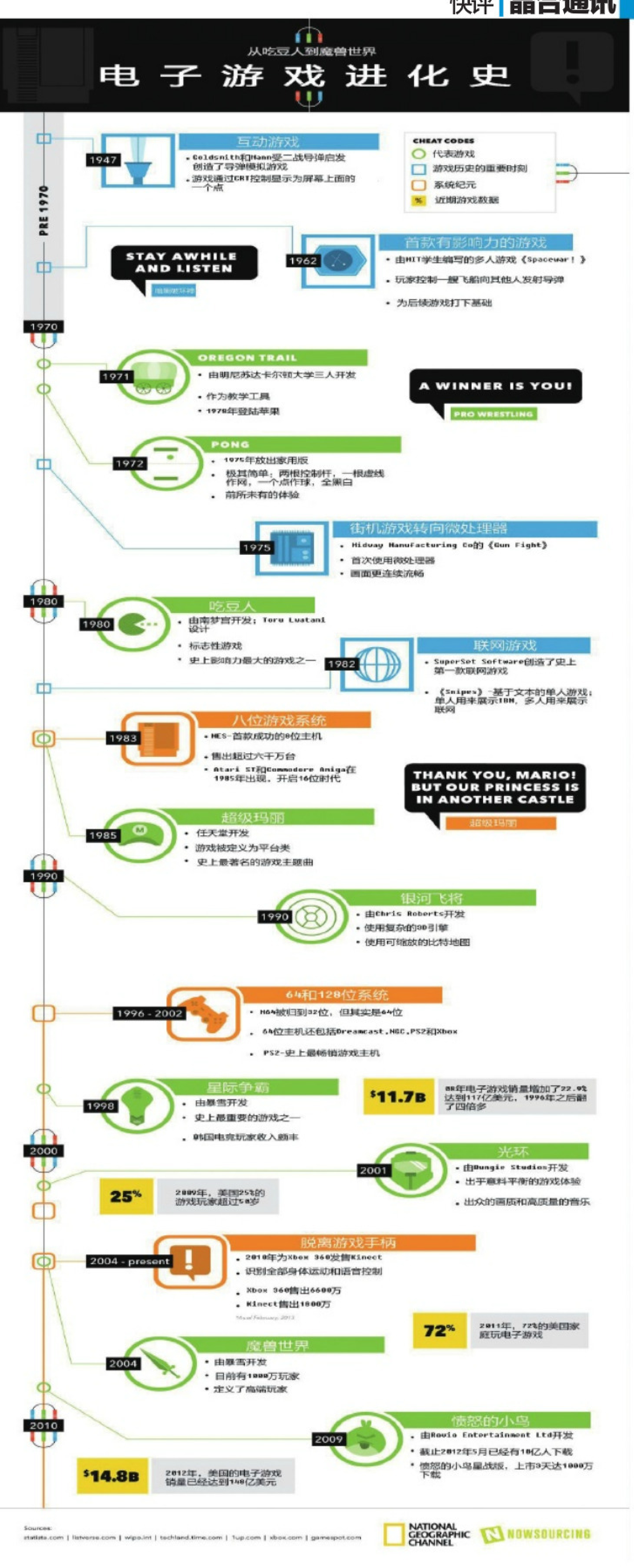
不过不管怎么说，网游经过这么些年的发展，一直在很多方面试图回到单机游戏的水准。比如最初MMORPG连即时打击判定都很难做到，技能只能做成锁定的，后来发展了几年，无锁定战斗就成了卖点，进而成为一种常态。早期的FPS网游也是极其单调的，几乎就是CS的变种，而后期的FPS不可避免地加入了很多单机游戏的复杂系统。甚至前几年还曾出现过一股复古潮流，将一些经典的单机游戏玩法——如清版动作、纵版射击、炸弹人——复制到了网游模式里。

端游如火如荼热闹了没几年，页游兴起，结果新平台上的游戏又经历了一轮倒退。早期页游简陋到无以复加的地步，连动态效果都没，只能玩一些静态的模拟建设游戏。由于平台的差异，页游相对端游，要比网游相对单机游戏的鸿沟更大，因此这种差距通常体现在技术上。随着技术的进步，页游便迅速赶了上来，在短短几年间完成了端游十几年的进步。从“travian”这类模拟建设游戏发展到了中等规模的3D MMORPG，进而有动作和射击等游戏类型。但和端游比起来，总差那么一口气。

后来的事大家都知道了，移动平台雄起，吸引到很多资本。在移动平台上，电子游戏再次丢掉了很多业已成熟的系统，几乎从零开始地向前迈进——初期的移动游戏都极为简陋，直到这几年硬件水平上升，才实现了更多玩法。这固然可以归结为技术原因，机能在游戏开发中所占的权重太大，导致技术对游戏的影响要远大于其它艺术娱乐——无论是电影、音乐、雕塑乃至文学，技术一直也在发生着相应的变化，却并没有如此跌宕的起伏。但问题在于，在技术还很落后的8位机时代，依然可以诞生很多脍炙人口的精品，而在网游、页游、手游平台初期，我们只能看到一些各方面都非常不成熟作品，哪怕这个时候游戏设计理念已经有了足够的发展，这恐怕还得归结到用户的需求上。

正如前面所说，网游时代的用户需求有着非常明显的功利性色彩，简单来说就是趋利，导致游戏设计者得花很多精力去调节平衡性问题，并且要提防过于大胆或复杂的玩法破坏这种平衡，于





是网游和单机比起来就显得重复性较高，玩法较少。虽然用户希望看到更有趣的网游，但很遗憾，也正是用户的需求将网游推向较为无趣的方向。而在页游里，用户的主要需求是消磨碎片时间，显得较为轻度化。哪怕后来Unity3D引擎已经非常成熟，页游的画面表现能力已经媲美端游，游戏内容依然经不起推敲，显得非常单薄，因为页游的开发思路就是着眼于轻度的而不是深度的。

至于移动游戏，比页游更加轻度，更加碎片化，结果出现了一种很诡异的局面——此前游戏业以一种强调多人交互的轨迹发展着，开发商绞尽脑汁地通过各种活动和任务，让玩家与玩家的交互变得更频繁，合作也好，PK也罢，总之大家有互动就好。到了移动游戏时代，这种交互却突然降到了冰点——热门移动游戏几乎都以PvE为主，玩家绝大多数时间都像在玩单机游戏，只有很少量的分享、对抗或合作要素。即便是这些仅有的交互，也是非常隐晦的，双方并不会直接参与到交互中，而是以一种间接的方式来进行。就如同主打PvP的《部落冲突》，玩家之间的对抗是以异步的方式进行，不会有“面对面”的实时交互。大多数移动游戏甚至没有交易功能——连掌机游戏的交互部分都没这么可怜。在移动平台恨不得拳打电脑，脚踢家用机的时代，这种倒行逆施的趋势显然不是什么技术问题，而依然是需求问题——移动平台的碎片化更甚，单人的游戏流程更可控，适合随玩随停，加入任何实时多人交互都会扰乱这种节奏，而就目前来看，玩家也很乐意享受这种Solo体验。

进一步的尝试并不是没有，强调实时对抗的《炉石传说》蓄势待发，或许可以作为一个积极信号。移动平台大势所趋，虽然这一次电子游戏又一次轻装上阵，丢掉了不少可贵的特性，但我们还是希望它能尽快在这个新平台上恢复到原有的水平，甚至更好。P

无题

北京
生铁

小时候有两个事我印象挺深。一个事是社会上有些脑满肠肥的大人们，对外宣扬说自己下馆子都下腻了。当然这种说法是被视作不正之风。但我当时很小，就想，怎么可能下馆子下腻了呢？吃肉、吃好吃的，这是永远也腻不了的事啊！这些胖子叔叔真的很矫情。

另一个事，是我在看动画片的时候，总是自己感慨说，动画片这个东西，怎么可能看腻了呢？动画片真是永远也看不腻的，看到八十岁也是一种消遣和享受。

结果，等我长大到一定年纪后，我觉得自己的很多观念需要有改变。比如吃饭，我现在就没有太大的欲望。而出去吃饭，除非是一定档次之上的餐厅（档次的问题不是面子问题，而某种程度上是卫生水平的一个标杆）可以吃一下，其他的餐馆真的可以说避犹不及。街边小饭馆、驴肉火烧之类的，吃吃也就罢了，总不至于次次都中招闹肚子。最可恶的就是那些大商场里的装修还尚可的所谓港式茶餐厅和所谓新派的云南菜川菜——总之，商场里玩小清新的这些餐厅，是最可怕的。他们的油一定是很差的，味道一定是难吃的，回家一定是肚子会隐隐作痛的——每当这时我总觉得自己变成了武大，躺床上，浑不知自己被人灌了多少毒药，只觉得自己要死。

动画片也是一样的道理。进入社会忙忙碌碌了几年，没日没夜的，别说每晚6：00准时守电视边上看七色光，就是卡酷一年也看不了两眼啊。晃眼自己也有了小孩，才发现现在的动画片真是星光灿烂。

星光是我看得眼冒金星，灿烂是指动画片真的烂到爆。

我不知道《喜羊羊和灰太狼》演了多少集了？有两千集吗？要我说，它









所有的内容可以压缩一下，压缩成一个45分钟的片子足够了。45分钟，人物出场、让观众分清个性、找到笑点、再把故事矛盾人物关系铺陈一下，足够多了。而这么多年来，本来45分钟能演明白的事，就这样在电视里铺天盖地地影响着我们的视力，玷污着我们的智商、磨练着我们的耐力……

我很庆幸喜羊羊独霸电视台的时代，我的孩子还不足够大，没有受着它的熏陶长大，但是，出来混总是要还的。他躲过了《蓝猫三千问》、躲过了《喜羊羊与灰太狼》，但他还是没有躲得过光头强和他的《熊出没》。

其实《猫和老鼠》我也压根不喜欢看。猫的样子很讨厌，老鼠的样子很贱，而且整个片子没营养，还不像《大力水手》，每次看都让你加强两个印象，一是吃菜对身体好，二是让你知道忠厚不作弊的打不过每次吃菜放保险玩无敌的——大胡子情敌每次都在追求奥利佛的过程里败下阵来，就是因为他太正直，不像大力水手，每次被打上天之后，都开罐菠菜吃——接着就俨然超人蝙蝠侠金刚狼合体。

而《熊出没》在某些方面比《猫和老鼠》还要严重。男主角光头强是一包工头，每集他都少不了接老板的电话，被老板骂。接电话时他毕恭毕敬，然后摔了电话就咬牙切齿。两只熊还算讨喜，只是带点山东味儿的配音让人罄竹难书。

作为一个成年人，我觉得孩子会通过这些动画片怎样理解这个世界的人际关系呢？比如像《喜羊羊和灰太狼》，我最难受的还不是它剧情的白痴，而是红太郎和灰太郎所表达出的夫妻关系。红太郎刁蛮无比，整天压榨灰太狼，经常用平底煎锅砸他。孩子们当然不至于那么没有抵抗力，但很多东西润物细无声。就算是负面角色，就算是丑角，可这两对活宝天天晚上在电视里这样咋咋呼呼，女的不讲理，男的玩阴险，好像也不是很和谐吧？

不过公允地说，《喜羊羊和灰太狼》的人物形象还算经典。做成一个简单的手机游戏应该不错。几个羊很小也能分辨得清。游戏也不需要复杂，其实大众的口味就是简单就好——做成《吃豆PAC MAN》或者《挖金子》那样的游戏也会有人买账。当然，简单、不动脑子并不意味着没有乐趣可言。

当然，这也是后话了，《喜羊羊和灰太狼》的风头已经消退了。说到这里，我又想起《蓝精灵》来——这个动画片的真人电影版第二集，前段时间正好在国内热映。说起来，这个动画片其实每集也无非是坏人想方设法抓好人，但是好人依靠正义的力量总能化险为夷。但是同样是一个简单的架构，有没有内涵，就看你往里面填什么样的肉了。P





创新焦虑症

晶合实验室
海参崴渔夫



创新是一个常常被提起的口号，在很大程度上也成为一种指标。而在今年的互联网领域，基于用户预期的“指标”似乎有膨胀趋势。苹果9月10日发布会之后，有总结称“iPhone5s创新不足，iPhone5c定价失败”。从我个人角度看，后半句话的确适用于中国市场，而前半句话则有失公允。

iPhone4s被认为是“最完美的苹果手机”，这一方面表明它在细节上没有“信号门”或掉漆之类的缺陷，另一方面可以认为广大用户对这款产品是相当满意的。不妨回顾下iPhone4s相对iPhone4的创新：

1.iPhone4s采用了A5双核处理器，而iPhone4是A4单核；

2.iPhone4s主摄像头提升到800万像素，而iPhone4是500万像素；

3.iPhone4s修改了天线设计，这导致其侧面外观与iPhone4有了细微区别；

4.iPhone4s加入了Siri。

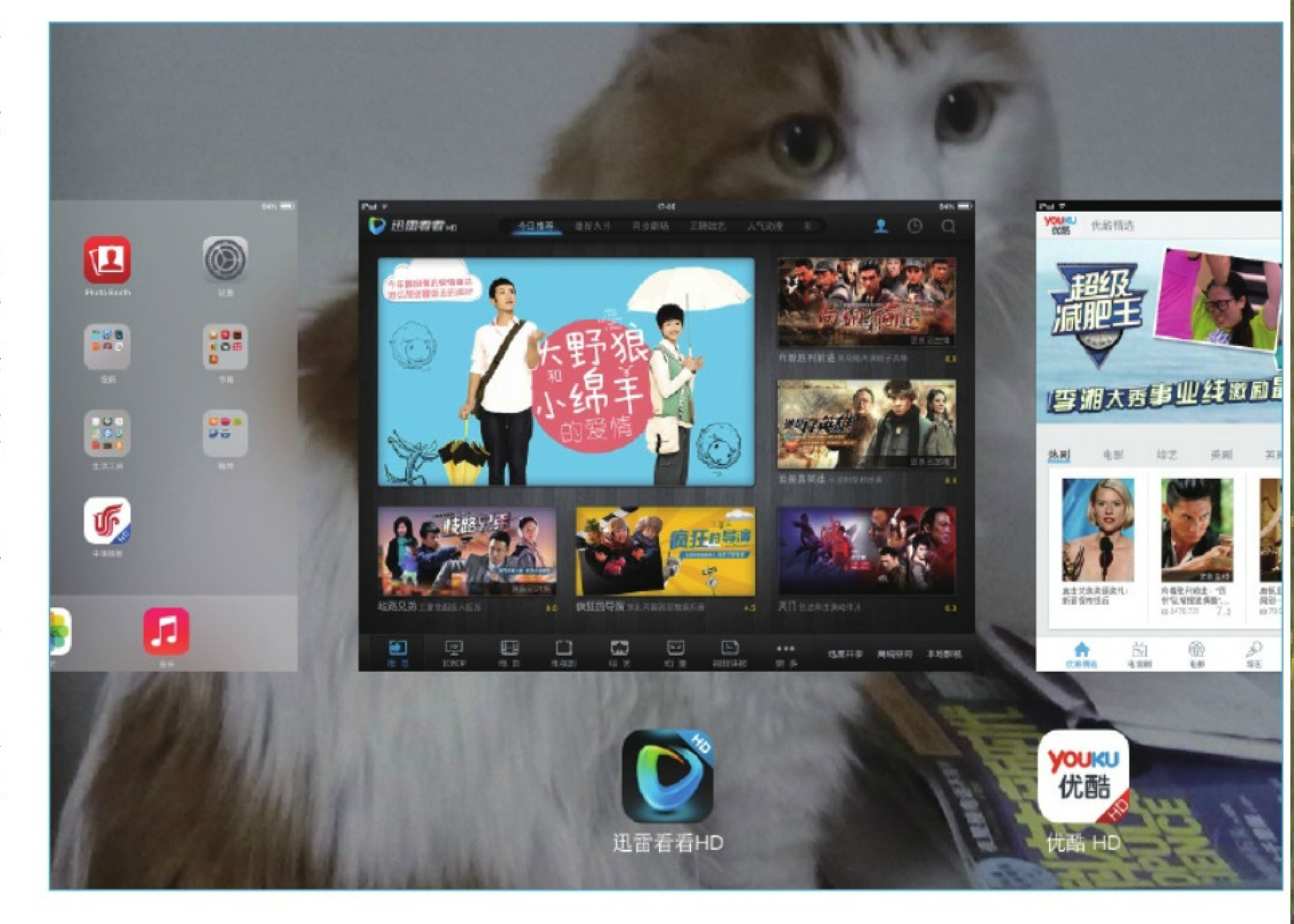
对应到iPhone5s之于iPhone5，是A7 64位处理器加M7协处理器，相对A6处理器；摄像头像素不变，传感器面积提升15%，单个有效像素面积达到1.5微米，并加入冷暖双LED闪光灯；iPhone5s加入了指纹识别功能Touch ID；即使抛开灰、金、银三种配色的区别，从机身正面外观的Home键上也可以分辨出5和5s。

两相对比可以看出，5s相对5的创新，跟“完美手机”4s相对4的创新基本上是持平的。新功能Touch ID的加入即使不能获得满堂彩，但也不见得还不如Siri实用。

我想表达的意思是，并非5s创新不足，而是许多用户或是发声的围观群众觉得它创新不足。这种膨胀的预期发展下去，我看就可能变成一种“创新”焦虑症。“我在等小米发布，我在等苹果发布，我在等三星发布。在它们发布之前我坐立不安，在它们发布之后又怅然若失。”我自己也颇有些陷入这种焦虑，不知是人类推动着科技，还是科技推搡着人类。

除了用户会有“创新”焦虑症，作为厂商其实往往更加严重。从实用角度说，目前手机硬件正陷在一个很尴尬的境地，处理性能过剩，电池长期短板——这颇让人想起固态硬盘普及前的PC。实际上，从游戏发烧友角度来说，PC的CPU和GPU性能从未过剩，但手机就不是这么回事儿了，受限于移动性限制，操控稍复杂些的游戏，以及最刺激硬件性能的FPS远非手游主流。有调查显示，人们其实经常倾向于在客厅里玩平板电脑，所以增加控制器、削弱移动性可能也不是完全没法接受，但至少目前的市场氛围还是这个样子，新款手机或平板从不会以能流畅跑《现代战争4》作为卖点。

硬件在平稳前进，但游戏娱乐刺激不够，以致让人觉得“创新不够”。一部分手机厂商还能想出类似



“独立声卡芯片”的创新方案，而更多的手机厂商选择了在软件、系统上搞创新。

前面挺了一把iPhone5s，接下来简单谈谈苹果于中秋节推出的iOS7。抛开较老款的机型部分出现掉帧、卡顿（甚至不止老款），以及诸多用户反馈的发热、掉电快等情况，iOS7相比iOS6，最直观的创新是在UI界面上。

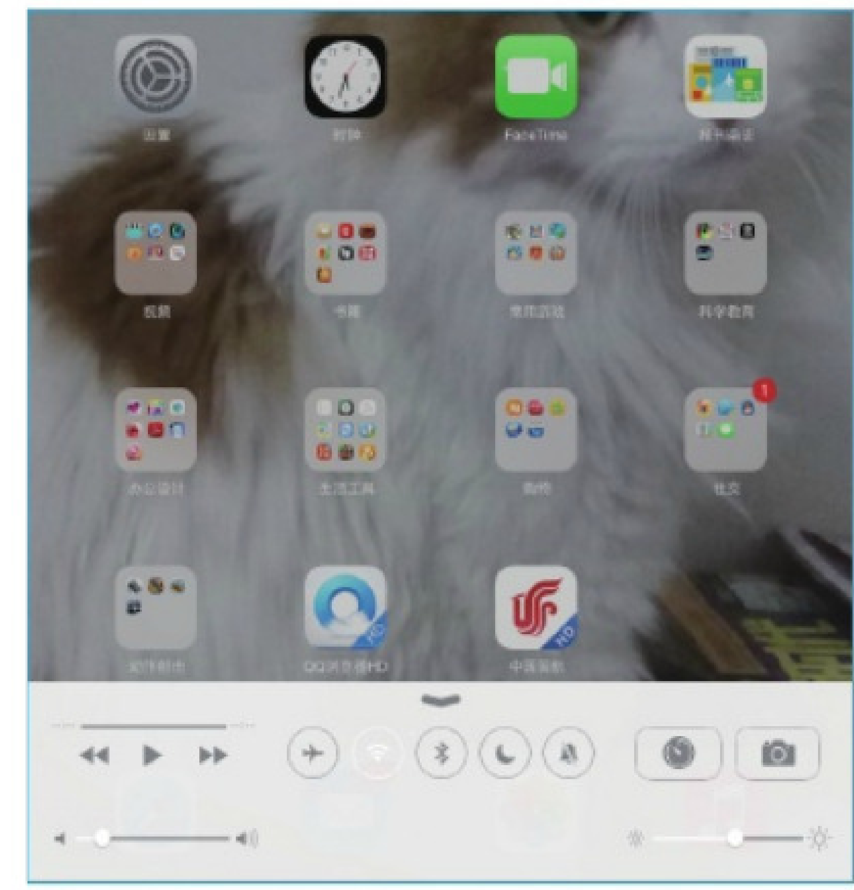
“扁平化”是一个审美上，甚至纯粹是审美上的概念。iOS7风格由艾维的团队设计，而在此之前主要是福斯特团队——有人意有所指地称之为乔布斯御用团队——设计。后者被认为更倾向拟物化，而拟物化被认为对新手更友好。

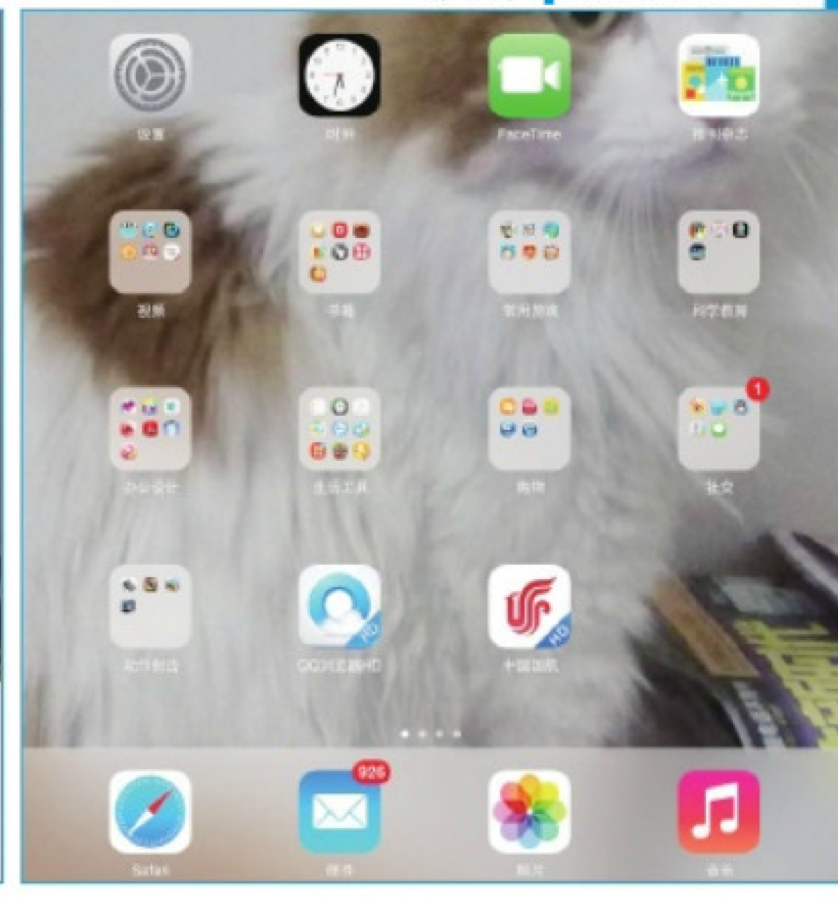
我不打算顺着这个逻辑继续推演下去，iOS依然是对新手最友好的智能操作系统之一。我在某篇文章里看到如下描述：“扁平化通过消除不必要的细节信息，让消费者能够更专注于应用的实质，减少认知障碍，能够用更少的经历达到相同的效果。”针对这句话，有网友不无讥讽地列出iOS7扁平化后的“照片”和“游戏中心”图标——看到它们你觉得跟照片或游戏有任何关系吗？“扁平化”就是这样让用户更专注“应用的实质，减少认知障碍”的。

试图为审美设计在实用性上找借口，很容易就变成卖弄文字游戏。我在某社交网站的好友照片评论里，看到一位升级了iOS7的网友这样说：“我无语了，感觉完全不是给男人用的风格。整体太艳丽，对比度太强，纤细娘气。而且最下面那个常用栏目的小背景非常扎眼，觉得恶心的一塌糊涂。”

我并不完全认同这种评价，不过这种诟病并非只此一家。这至少能表明美学意义上的“创新”并不像硬件上的创新，能让大部分人觉得“多总比少好”。

毛玻璃效果的引入一度让我





想起Windows Vista和Windows 7。习惯后者之后再看Windows XP和更早的98，就觉得不够漂亮了。假以时日iOS7大抵上也能得到这种认同，何况它的创新之处远不止“扁平化”，上拉菜单和后台切换就收到很多好评。不过，即使在我的眼里，有些UI设计的“创新”也不是只与审美相关——比如iOS7的信号圆点，原本是一个紧凑的梯形信号显示，硬是被拉成了线，而信息量不变。我已经分不清楚这是简约还是简单了，看着比原来还累，难道是要跟下面的滑屏圆点统一？

为了改变而改变，我认为是“创新”焦虑症的一种，而这其实谈不上是创新，即使是iPhone5c的那个洞洞眼保护壳都比iOS7默认的信号显示设计更有实际意义。

系统更新还算是间隔较长，非常被重视的项目了，普通应用软件则可能三五天一更。现在很多人都明白过来，升级版本并不总是最好的选择，更多的案例我就不多说了，只谈前段时间让我神烦的一件事儿：某天我打开电脑，这样的句子赫然映入眼帘：

“感激遗弃了我的人，因为他教会我独立”。

这浓浓的吃屎哲学味儿，让我第一反应是电脑中了某传销组织的木马病毒。不久随着壁纸的更换，它变成了“莫找借口失败，只找理由成功”，几分钟后又变成“潜意识是我们一生的真正追逐”。

我终于确定这是新版百度壁纸的创新。我找到了百度壁纸的官微，询问关掉这些句子的方法。官微君及时且态度良好地回复我：“您好，这一系列壁纸在‘创意’内，您可暂时先取消创意分类壁纸自动轮播，您的体验问题我会反馈给产品组，尽快加强优化，感谢您一直以来的支持，希望您以后也多多给我们提议~~”

那是8月9日的事情了，到今天我依然没在壁纸里找到独立分类——“心灵鸡汤”也好，“正能量”也罢，或者“传销内参”随便什么都行。“创意”内的很多工业设计照片我很喜欢，但这些扎眼的大号标语把它们全毁了。我现在只希望类似这样的“创新”能把我遗弃，我会很感激的。



超越旗舰
诺基亚Lumia 625H手机

■晶合实验室 山青



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★

性价比：★★★★

◆诺基亚（Nokia） ◆已上市 ◆1999元 ◆附件：充电器、数据线、耳机等 ◆咨询电话：400-880-0123（服务电话） ◆推荐用户：中端智能手机用户、社交迷 ◆相似产品：Lumia 720、三星I8750等

虽然诺基亚与微软的眉来眼去终于结成了硕果，两者很可能在明年初合并成为同一家公司，但至少在目前，将他们联系起来的，仍然只是基于Windows Phone操作系统的诺基亚Lumia系列手机。在让人口水不已的旗舰级产品Lumia 1020之后，真正面向主流消费者的新一代Lumia手机625H中国版也于近期来到了我们面前。



Lumia 625H是一款让人有点惊讶的产品，其4.7英寸的IPS弧面屏幕是目前Lumia系列中最大的，尺寸已超越了旗舰级产品，不过800×480的分辨率和30万像素前置摄像头一样，确实是真正中档智能机的水平



Lumia系列的中低端产品都强调时尚性，625H也不例外，采用包围式多彩塑料外壳，并带有专门的拍照键。其厚度仅有9.2mm，虽然重量达到163g（含SIM卡和Micro SD卡），但拿在手中仍感觉相当轻巧舒适，不能指望它还有砸核桃的附加功能了





Lumia 625H可设置相机按键启动其他拍摄应用，内置拍摄功能并不多，推荐使用Nokia智能拍摄应用，可以同时拍摄多张照片合成或挑选最佳照片，或通过处理移除图片中的移动物体。要实现各种趣味渲染、场景模式、手动对焦、HDR等功能可使用Nokia动态图片或安装Creative Studio等软件



Lumia 625H采用2000mAh不可拆卸式电池，支持GSM/WCDMA制式的Micro SIM卡，最大可安装64GB的Micro SD卡，背部带有500万像素摄像头及LED补光灯

尽管分辨率和旗舰产品相差巨大，但Lumia 625H的IPS屏幕表现还是很不错的，显示的字体图像细腻而醒目，支持手动调节屏幕色饱和度与色温，超敏感操控让人们在冬天使用触屏时也无需脱下手套。其续航能力相当出色，在联通3G网络和较频繁的使用下，续航时间甚至能达到3天左右（保留10%电量）。

Lumia 625H采用高通1GHz双核处理器、512MB内存以及高通Adreno 305图形处理器，配置并不算高，也因此造成其操控的流畅度与旗舰级产品有一定差距，不过内置的各种微软与诺基亚应用、第三方Windows Phone软件游戏如Office套件、Here地图服务、神庙逃亡等，均可较流畅地正常使用。尽管是中端产品，GPS、蓝牙4.0、云存储、收音机等配置也较为齐全，应用能力绝不打折扣。

总结： 这是一款实用而有个性的智能手机产品，不仅有信息随时更新的磁贴界面，而且能将微博的近期图片直接更新到锁屏界面，对有"信息饥渴症"和极端依赖"社交网站"的时尚用户绝对有吸引力。P

全天的伴侣
捷波朗魔声蓝牙耳机

■晶合实验室 山青



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★

◆捷波朗（Jabra） ◆已上市 ◆899元 ◆附件：耳塞附件、说明书、充电器、车载充电器等 ◆咨询电话：800-858-0789（客户支持） ◆推荐用户：高端商务用户，追求高性能的新潮数码玩家 ◆相似产品：缤特力传奇、诺基亚BH-907蓝牙耳机

蓝牙4.0是2012年最新的蓝牙版本，较3.0版本更省电，3毫秒低延迟、超长有效连接距离、AES-128加密等能力更适合蓝牙耳机、蓝牙音箱等设备。作为首批蓝牙4.0耳机，捷波朗魔声（Motion）会带给我们怎样不同的感受呢？



捷波朗魔声采用挂耳式设计，耳塞部分可拉出并旋转以适合左右耳佩戴方式



魔声耳机支持音乐串流和语音控制，可在闲暇时欣赏音乐或玩微信语音，如有来电会自动切换并有语音通报，同时可通过语音指令接听或拨打电话。在通话时其双麦克风能根据外部声音降噪，提供清晰的通话音质。



魔声耳机的话筒吊臂可折叠，便于携带，同时打开和折叠吊臂也可开关电源，吊臂上带有语音控制按键



为了适合不同的耳型，魔声耳机准备了3种不同耳塞



魔声耳机为用户准备了很多便利设计，例如NFC快速连接、触摸式音量调节、语音播报与控制，另外还支持姿态感知，在来电后只要从桌面拿起耳机即可自动接通

捷波朗魔声耳机的挂耳部分外壳采用柔软的橡胶材质，佩戴感觉很舒适，虽然挂耳部分较粗而对眼镜架有一定影响，但也能很快适应。蓝牙4.0标准为魔声耳机带来了更好的续航时间和更远的连接距离，另外也可提供更好的声音效果，其连续通话时间为7小时、待机时间高达360小时，连接距离则达到10米左右。

总结： 捷波朗魔声佩戴舒适，性能出色，外形也相当醒目，当然其最大的特色还是超长待机、语音控制，以及姿态感知带来的使用便利。P

梦想继续
魅族MX3手机

■晶合实验室 山青

2013年的秋季数码市场动荡不止，而引起这些动荡的冲击中，就包括魅族特立独行的新一代梦想手机——MX3的发布。在经过了多代魅族手机，特别是MX梦想手机的铺垫后，携最新Flyme 3.0系统的MX3，究竟表现如何呢？



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆魅族（MEIZU） ◆已上市 ◆2499/2699/3099元/3999元（16GB/32GB/64GB/128GB） ◆附件：充电器、数据线、开盖工具等 ◆咨询电话：400-788-3333（服务热线） ◆推荐用户：追求性能时尚的年轻用户 ◆相似产品：苹果iPhone 5S、三星Galaxy S4等



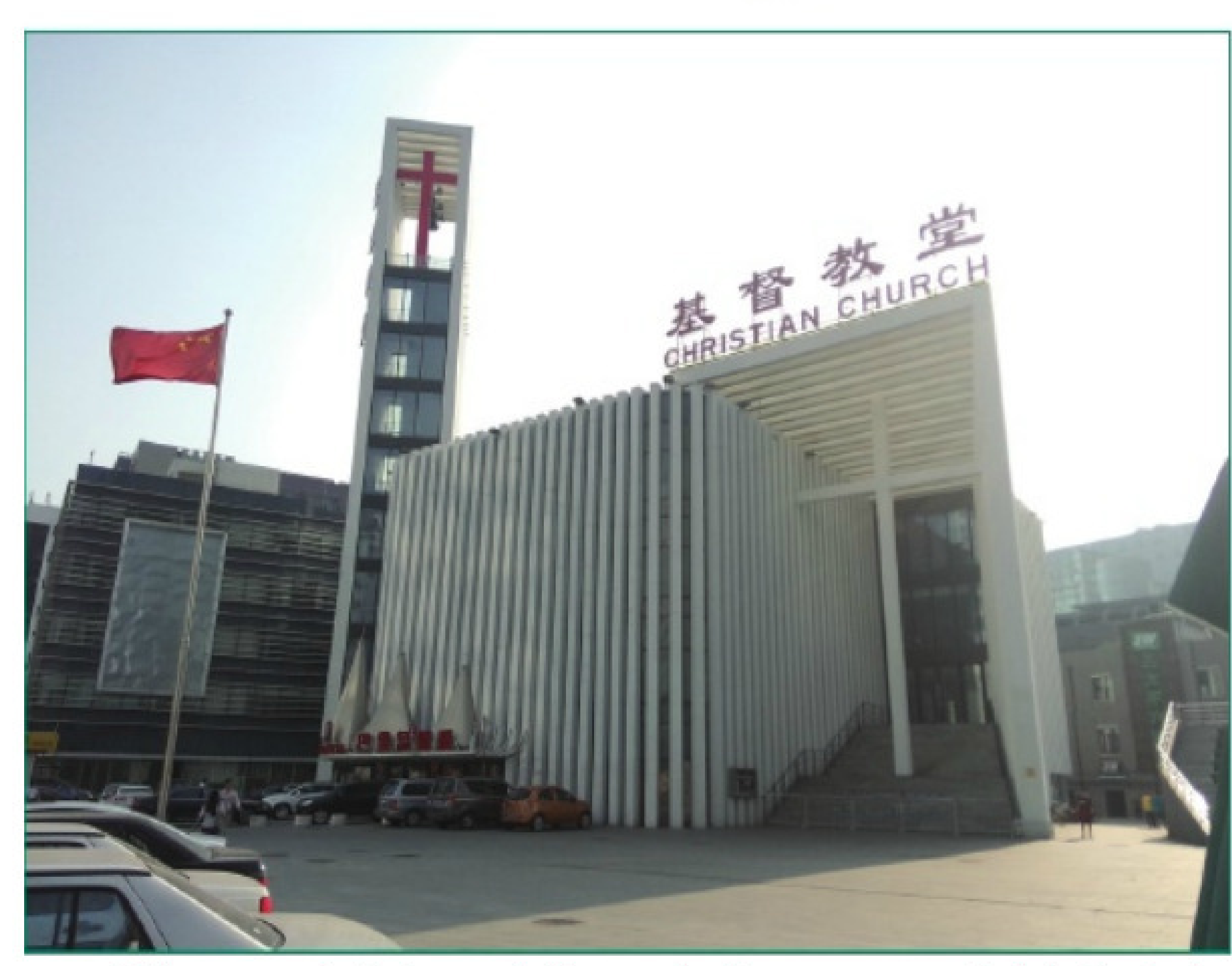
MX3外在的最大变化就是引入了5.1英寸的屏幕，提供了1800×1080的顶级分辨率，而整体构型则仍保持梦想系列一脉相承的简洁设计，边框宽度进一步缩减至2.9mm以尽量减小宽度，143g的重量与MX2完全相同，可满足单手操控的需求



MX3的厚度降至9.1mm，配合大屏幕与弧形背壳，显得比MX2要薄很多，抵消了屏幕变大对掌控能力的部分影响，手持仍然轻松舒适。其侧面的金属边框不仅起到了加强结构的作用，同时也是通信、WiFi和GPS的天线，可辅助提供出色的信号强度



MX3仍然采用带卡榫的背壳，不过开启比MX2容易一些，且能保证更好的密封性。它采用不可拆卸的2400mAh电池，也不能扩充存储容量，但提供了最高128GB的内置存储。MX3使用Micro SIM卡，目前只支持GSM/WCDMA制式

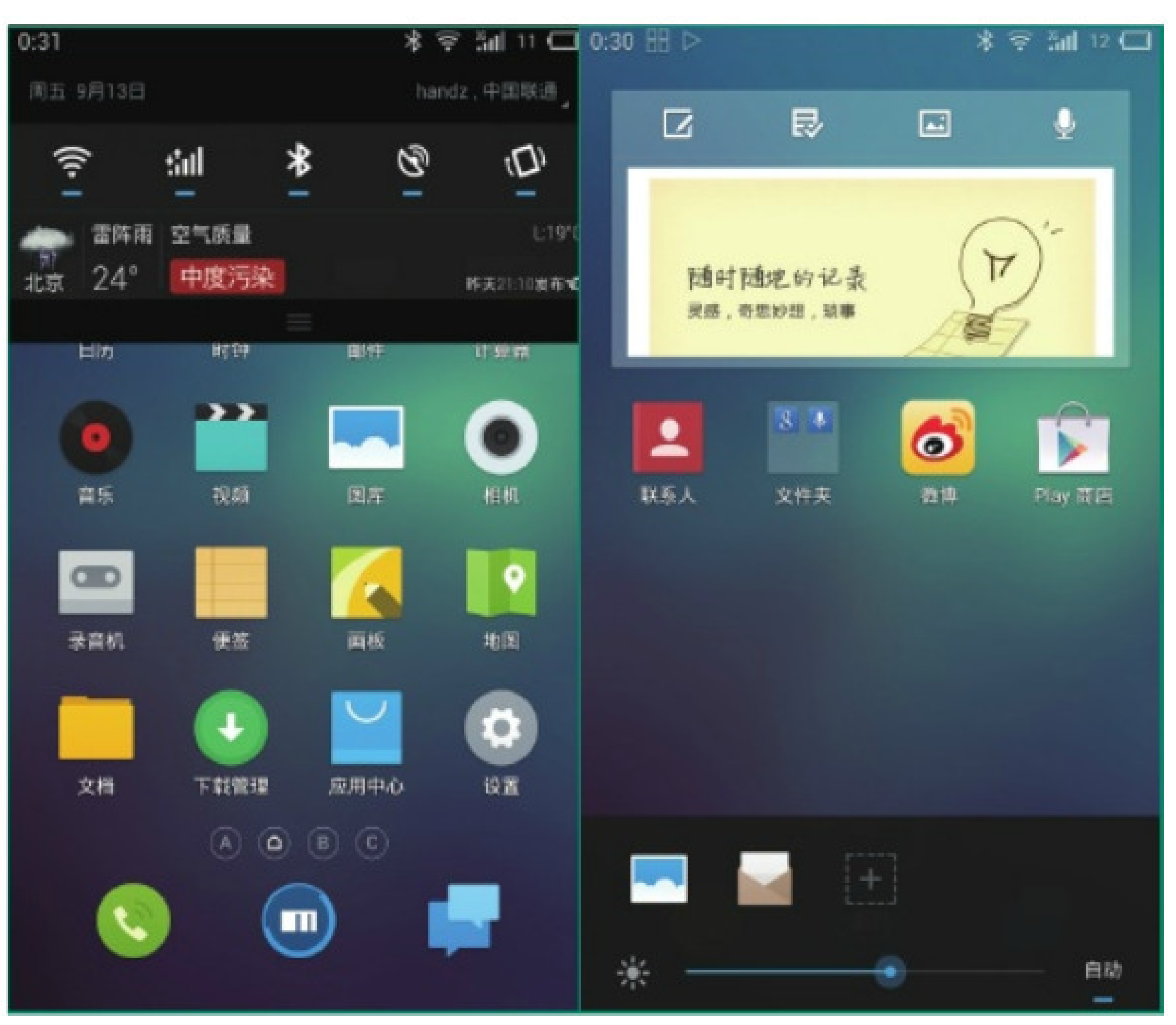




MX3的前置200万摄像头已可支持1080p摄像，后置800万像素摄像头则拥有F2.0大光圈和第二代蓝玻璃镜片，可提供出色的拍照质量，连拍速度高达20张/秒。MX3的拍照功能也基于极简设计，提供的选项很少，只有全景、微距、文字和简单的白平衡选项，以及常见的滤镜模式，但对普通用户来说更加易用，例如它没有连拍选项，用户只需长按快门即可连拍30张；没有HDR选项，将这一功能引入正常拍摄中，让“自动”模式就能在夜景、逆光（左图）等情况下提供不错的拍摄效果；虽然自带“微距”模式，其“自动”模式的精细拍摄能力（右图）更易用，效果也很好



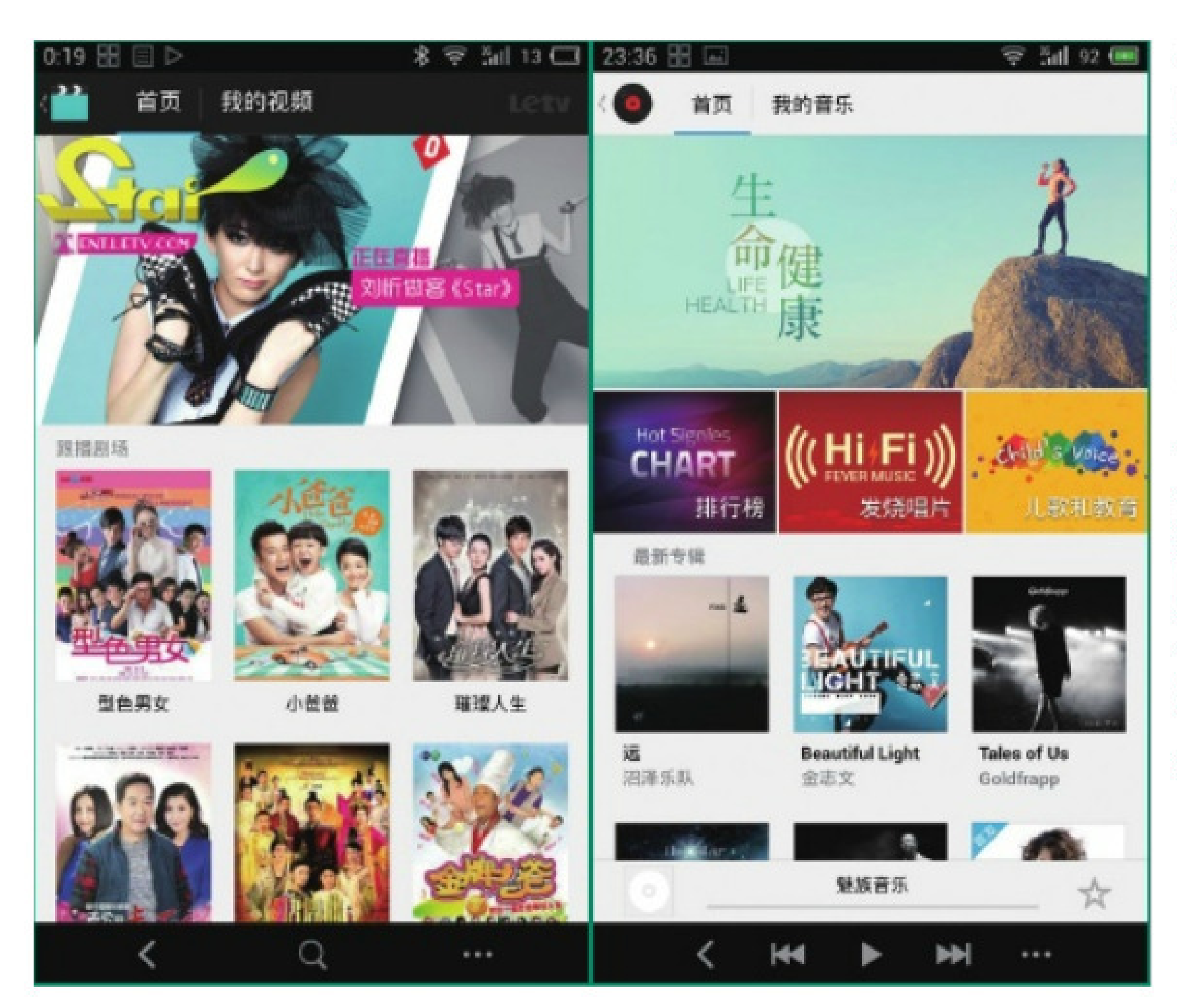
Flyme 3.0的界面采用了目前正流行的“扁平化”设计，而几乎完全不配置第三方软件则体现出了极简的风格



Flyme 3.0的界面仍然简洁而高效，Smartbar替代了正面的返回、搜索、菜单等物理按键，且可根据不同窗口和应用提供更灵活的功能。长度根据实际内容确定的下拉菜单（左图：下拉悬停）和上拉程序列表（右图：可自定义收藏程序）、上滑解锁等设计更是针对性地解决了Android系统的设计缺陷



魅族特色的便签与应用商店仍然在Flyme 3.0中得到了保留，并有了进一步改进



在“Connect To MEIZU”的平台战略下，MX3整合了更多互联网重量级合作伙伴的系统级服务，例如将乐视网的在线视频资源和多米音乐提供的在线音乐服务整合进视频（左图）、音乐（右图）功能中；还在手机通讯录内整合了新浪微博社交功能，并联合支付宝和拉卡拉实现智能情景支付，豌豆荚的合作为魅族用户提供60万款更新更全的应用。未来魅族用户还可以享受到百度和360的大容量云相册服务

MX3采用与三星Galaxy S4一样的Exynos 5系列8核处理器，内置4个功耗较低的ARM Cortex-A7核心以及4个高性能的ARM Cortex-A15核心，分别应对不同的应用环境。另外它拥有2GB内存、533MHz的PowerVR SGX 544MP3 GPU、欧胜高端音频处理器以及更强大的扬声器和音频输出能力，拥有出色的影音娱乐性能。在实际测试中，其安兔兔测试达到25000分、象限测试8236分，NenaMark等游戏引擎测试平均帧速则一直保持在60fps的最高帧速。相对来讲，MX3的电池续航应该算是短板，在使用较频繁的情况下，只能提供一个工作日的使用，仍需要一天一充。



另外MX3的配置和周边配件也更加“新潮”，蓝牙4.0、2.4/5GHz频WiFi、NFC（部分机型）、无线显示等功能一应俱全，还提供了多款彩壳供追求个性的用户选择

总结：作为魅族甚至国产手机的旗舰级产品，MX3的性能与配置相当出色，Flyme 3.0操作系统和出色的外形设计也带来了很好的使用体验。

握在手中的PC
宏碁Iconia W3平板电脑

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

◆宏碁（Acer） ◆已上市 ◆2799元/2999元（32GB/64GB） ◆附件：充电器、数据线、USB转接线等 ◆咨询电话：400-700-1000（服务热线） ◆推荐用户：移动办公用户，习惯PC系统的移动用户 ◆相似产品：iPad mini、三星Note 8.0等

7～8英寸平板电脑的单手掌握特性，使它们成为平板电脑新热点，但这显然并不是全部，技术进步能够提供的更高分辨率屏幕、更长续航时间、与10英寸级别同量级的核心配置是让人们重新关注这一尺寸的重要原因。不过，在这一尺寸的平板电脑中使用Windows 8操作系统，同时提供PC的兼容性与平板的便携易用能力，一直是绝大部分用户想都不敢想的事情，直到最近宏碁Iconia W3的出现。

宏碁W3采用8.1英寸1280×800多点触控屏，边角圆润，带有200万像素前置摄像头，壳体的黑白色搭配非常醒目。总体看来，正面除了Windows按键外，和一般的Android平板电脑没有什么差别







W3的配套蓝牙键盘设计独特，正面为按键及平板电脑柔性插槽，背面则可提供保护功能，可将W3屏幕面向内卡入其中，既起到保护作用，也大大缩小了两者的共同厚度，更易携带，卡位内的开关可在装入W3后自动切断键盘电源



与小巧的正面相比，W3侧面显得稍厚，不过也只有11.3mm，其实和常见10英寸级别平板电脑类似，其所有接口都位于侧面，包括Micro SD卡扩展接口、Micro USB、Mini HDMI，以及3.5mm耳麦与电源接口。在两侧还有比较特殊的凹槽，可连接独有配件



W3背部带有圆滑的曲线，采用与正侧面都不同的银色背壳，其背部主摄像头的像素数只有200万，且没有搭配补光灯而是带有配套麦克风，可见同样是偏向于录像记录而非高品质拍照



W3也有配套的保护套，可作为支架使用





W3配套键盘支持标准蓝牙技术，也能与其他平板电脑连接，其柔性插槽可容纳常见厚度的7~8英寸平板电脑，但更大的10英寸级别平板电脑会造成重心过于靠后，即使将底部后方的脚垫拉出也无法保证足够的稳定度





W3还有两个兄弟型号，即10.1英寸的W510和11.6英寸的W700系列，均有多种配件，可提供很好的使用体验

在实际使用中，这款产品的日常应用与界面操控都比较流畅，虽然谈不上什么游戏能力，但进行影音播放和办公处理完全没有问题。其续航能力给我们留下了深刻的印象，以75%的亮度和音量播放720p视频时，连续播放时间可达8.5小时左右（保留10%电量），休眠待机时间则为1周左右。另外其休眠唤醒时间在2秒以内，完全达到了常见平板电脑的水平。

主要配置规格	
处理器	1.5GHz Intel Atom Z2760双核处理器
显示屏	8.1英寸（分辨率1280×800，5点触控）
内存	2GB
显卡	Intel Graphics Media Accelerator HD
硬盘	32/64GB闪存（支持Micro SD扩展）
光驱	无
无线网络	802.11a/b/n，蓝牙
接口及扩展	Micro USB（可转换为标准USB口），耳麦接口，Mini HDMI接口、Micro SD插槽、
摄像头	前后200万像素摄像头
传感器	方向传感器
操作系统	Windows 8中文版
外形尺寸	219mmx135mm×11.4mm
重量	500g



作为一款单手即可轻松掌握的平板电脑，W3的配置达到了目前平板电脑的顶级水平，可保证Windows 8的正常运行

总结：这是一款有趣的平板电脑，在软件获取能力和应用方式方面都更符合普通PC玩家的习惯，相当不错的续航时间和同时推出的专用配件，也提供了更好的移动应用体验。

为什么9月是个这么神奇的月份，手机厂商要扎堆推新品。为什么除了手机数码厂商，各行各业都在更新，新汽车、新楼盘、新家电、新衣服、新游戏、新学年……所有新东西一拥而上。为什么新产品都要在9月发布呢？为什么在很多行业都有金九银十的传说？

为什么手机厂商9月扎堆推新品

■北京 壹分









错误解释一：金九银十

这个词谁发明的？我不知道，但房地产行业总把它挂在嘴上，用来形容九月对全年销售业绩的重要性。不过只要稍微琢磨一下，就会发觉其中的逻辑有点不对头，难道9月被施了魔法，能够刺激人们不顾一切地消费？对于中国人来说，9月份有传统的中秋节，10月初又是国庆节长假，假期对消费是有一定刺激作用的。这种解释的问题也正在于此，国产品牌借助国内节假日推动销售可以理解，但外国品牌凭什么要这么做呢？尤其是苹果、三星、索尼的发布会都是在国外召开的，根本没有一点为中国市场特别对待的意思。显然，金九银十这种说法是站不住脚的。

9月是个神奇的月份，它的英文名称September的本意是“7月”，这个月不光有教师节、中秋节和即将到来的国庆节长假，还有外星人都搞不明白的假期调休安排……不过对科技宅来说这些都不重要，9月的真正意义在于一大波令人眼花缭乱的新产品发布。就以今年为例，9月2日魅族在水立方发布MX3智能手机；4日三星在柏林发布旗下首款智能手表，同一天索尼也在柏林发布了旗舰级智能手机Xperia Z1；5日三星又在柏林发布GALAXY Note Ⅲ智能手机，同日小米在国内发布小米3代智能手机和智能电视；10日苹果发布iPhone5s和iPhone5c智能手机；19日苹果最新的iOS7操作系统正式发布；23日Oppo发布N1智能手机；26日诺基亚将推出旗下第一款Windows RT平板电脑……在10月份我们还将看到苹果iPad5等产品的发布。

除了以上这些大家比较熟悉和关注的数码产品之外，其实9月~10月全世界都在更新，新汽车、新楼盘、新家电、新衣服、新游戏、新学年……所有新东西一拥而上。为什么新产品都要在9月发布呢？难道不应该是代表春天和新年的1月最适合发布新产品么？如果你纠结于月份牌的浅层含义，那事情的真相可能会令你非常失望，就好像九月原本应该叫七月一样。在揭示正确答案之前，容我卖个关子，先来打翻一些错误的解释。









错误解释二：圣诞节和新年

近年来“圣诞大促”的概念已经被越来越多的国内消费者所了解，商家也抓住时机推出了具有中国特色的各种大促活动，比如即将到来的“光棍节大促”。有人认为厂商选择在9月份发布新品是为了赶上年底的这波销售高潮，比如过去有许多游戏厂商会选择在圣诞节前发售重头作品。这是一种流于表面的错误观点，对于游戏、影视等娱乐产业来说，假期是黄金销售季，但对于数码、家电、IT类产品来说则不尽然。圣诞大促的确会带来销量的上涨，但促销就意味着要让利降价，对于厂家而言就是降低利润率。在圣诞节这种全行业的促销大战中，

产品的利润率会被压缩到极致，往往是东西买了许多，但钱没赚到多少，甚至可能赔了本连吆喝都没赚到。一款产品的利润率最高的时候也是它刚刚上市的时候，因此没有厂家愿意自己的产品一上市就放血促销。

错误解释三：重要展会

有人说了，你没看到三星、索尼都是在柏林IFA（国际电子消费品展览会）上发布的么？重大展会具有强大的宣传和推动作用，所以厂商会利用展会来发布新产品。这个解释听起来比金九银十的科技含量要高那么一点点。不过只要三个问题就能将这种说法KO了。

1. 苹果为什么不参加IFA呢？

2. 国产品牌都参展了，为什么不在IFA上发布呢？

3. 最初IFA的举办时间是12月，后来才改为9月，这又是为什么？因为……大概也许可能说不定是因为金九银十……

其实不参加IFA的品牌并不止苹果一个，只不过苹果比较特殊，它的关注度最高，却从来不参加任何展会。而国产品牌近年来为了走上国际化之路，对国外的重大展会趋之若鹜，但在这些展会上发布重点产品的却不多。不参加和参加了不发布，这两种情况说明展会对销售的刺激作用并不像局外人感觉的那么大。IFA最初的举办时间是12月初，这是一个不错的时间点，一方面可以照顾到圣诞节和新年的消费高峰，另一方面既是对本年度的总结，也是拉开新一年销售的序幕。在类似的时间点上还有每年1月举办的CES（国际消费类电子产品展览会）。那么是什么原因让IFA改为9月份举行呢？

老外的原因：财年

这个原因其实与苹果、三星等国外品牌选择在9月份发布新产品的原因是共通的，那就是——财年。财年这个词可能很多人并不陌生，但却未必准确了解它的含义。财年是“财政年度（Fiscal Year）”的简称，也被称为“会计年度”。它是指国家或企业每年制定预算和总结财政收入的统计时间。财年的跨度通常为365天，但并不一定是一个自然年，也可能跨年。也就是说，有的公司的财年是从每年的1月1日起，到当年的12月31日止；也有的公司财年可能是从每年的7月1日起，到第二年的6月30日止。这样看，财年的制订似乎有些随心所欲的味道，但事实并非如此，财政年度之所以与自然年度错开，主要是为了迁就预算编制与审批程序。

同时，政府财年又会通过工商、税务、司法等方面影响企业，所以企业的财年往往是与国家的财年挂钩的。例如美国政府的财年是从每年的10月1日起，至次年的9月30日止，因此很多美国企业的财年也是相近的时间段，包括我们熟悉的苹果、微软等公司。用个通俗的比喻，对于苹果、微软这些美国公司来说，每年9月就是他们的年关，10月则是新年的开始。

中国有句俗话叫“年关难过”，每年9月份对许多欧美企业来说就是年关，“一年”的业绩需要总结，是否达到了“年初”制订的目标也需要给股东们一个交代，同时还要为“新年”做好准备。这就不难理解为何欧美企业喜欢在9月~10月发布新产品了。因为新产品上市总能刺激销售，是财年结束前最后一次拉动销售业绩的机会；同时新产品也能为新的一年打下基础，开个好头。而IFA等展会选择在9月份举办，只不过是顺应企业的需求而已，毕竟展会说到底也是一个要盈利的活动，只有在厂商最重视的时间段举办，才有可能吸引最多的参展商，也就是赚到最多的利润（场租等费用）。

国内的原因：全球商战

国内的情况与国外不同，中国政府的财政年度是以自然年来划分的，也就是说从每年的1月1日开始，到当年的12月31日截止。因此国内企业的财年往往也是如此，9月份对他们而言并无特殊之处。那么为什么国内品牌也要挤在9月份发布产品呢？有句俗话叫“商场如战场”，全球一体化的大前提下，国内企业的竞争对手自然也包括强大的国外品牌。9月份国外品牌纷纷发布新品，这波新机潮会吸引媒体和消费者的关注，如果自己没有对应的举措，那么很容易被市场遗忘和抛弃。所以国内品牌也会选择在这个时间段推出自己的新产品，这是一种商业战术的必然选择，正所谓兵来将挡嘛。既然在9月份的新机潮中必须有所作为，那么在9月的哪一天发布自己的产品最合适呢？这就延伸出另一个问题：时机的把握。

时机的把握：赶早不赶晚

商场的时机把握自有其一套规律，最简单的也是必须要考虑的，就是行业领头羊的产品发布时间。以智能手机为例，最受关注的品牌当然非苹果莫属，因此iPhone的发布时间就是一个重要的参考。在这种重量级产品发布前，媒体和消费者对行业的关注度会持续提升，进而带动消费热潮；而当它发布后，则会逐渐降低。以今年为例，如果你看看本文开头列出的产品发布时间，就会发现一个规律，几乎所有的旗舰级智能手机都赶在iPhone5s之前发布，因为一旦iPhone5s发布就会成为媒体和消费者关注的焦点，至于其他产品就没多少人在意了。所以赶早不赶晚，是把握时机的重要原则之一。

具体时间的选择也能从侧面反映出产品的定位和心态。比如赶早不赶晚实际上是一种自认弱势的表现，说明厂商明白在这一领域是无法与苹果正面竞争的，要避其锋芒。而三星和索尼选择在同时、同地发布旗舰级智能手机，则是一种正面竞争、短兵相接的表现。至于小米选择与三星同一天发布产品，但在不同地点，多少就有些“借势”的意味了：你看，我们和国际大品牌同时发布新品，潜台词就是小米已经和三星、索尼一个级别了。P



“苹果”就是话题，无论你爱它还是恨它，但都无法躲过它。无论股价是涨是落，无论市场占有率如何此起彼伏，苹果至今还是智能手机的领导者，没有之一。

为何人人都爱“土豪金”

■北京 棍僧



自从苹果发布会开过之后，就是一片唱衰之声，而9月20日上市的情景却形成强烈的反差，又一次展现出令人瞠目结舌的销售业绩。其中被黑做“土豪金”的香槟色iPhone 5s更是洛阳纸贵。在北京西单大悦城苹果店门口，有人前脚提出预订的金色iPhone，后脚就加价1500元卖出；在武汉，“土豪金”不到10分钟就卖光；在厦门，“土豪金”叫价被“土豪”炒到万元以上；在香港，为数不多的金色款被黄牛党瞬间“秒杀”。面对如此疯狂的场面，有人毫不犹豫地与钱多人傻，甚至劣根性联系在一起。认为中国人自古就崇尚黄色，明黄甚至只有皇家才能使用，能够作为一种社会符号使用；而在西方，黄色是犹大的色彩，是低俗的象征。金色的背后，是黄金，自古以来的价值，是很多富丽堂皇建筑、物品的不断使用，反复强化着人们的观念。所以金色能够和雍容华贵之类的感觉联系起来。而且，5s和5外形没有区别，只有举着“土豪金”的手机，去炫耀才能够带来自信与满足。更有人说这是苹果公司谄媚地讨好中国消费者的设计，当然言下之意还是中国消费者大多没有什么品位，追求的都是一些颜色方面无关紧要的东西，但事实真的如此吗？难道只有中国消费者才偏爱金色吗？

在国外其实“土豪金”一样抢手。在英国留学的朋友说她买到的还是全市的最后一台深灰，她本来是想要白色的，但排到时已经没有了，而金色都被提前一晚去排队买的人买了，现在官网可以订购到的都要10月以后才能出货。据国外媒体报道，由于金色iPhone 5s的供货无法满足市场“疯狂的需求”，eBay上二手金色iPhone 5s的价格已炒至天价。在eBay网站上，一台二手金色iPhone 5s的价格已达到1.01万美元（编者注：混最高价不是成交价，我也可以去淘宝上挂个10万的“土豪金”）。目

前尚不清楚，为何金色iPhone 5s的供货无法满足所有人的需求。在苹果在线商店上订购金色iPhone 5s的发货时间目前为10月。而在过去的这个周末中，许多人发现，在很多零售店、以及各国运营商，金色iPhone 5S已完全无货。由于无法通过普通零售渠道买到金色iPhone 5S，因此一些消费者转而关注eBay上的二手市场。一般通过“黑市”购买金色iPhone 5s的价格约为1634美元，即零售价格的约2倍。

由此可以看出，最根本的原因不是什么人傻钱多，爱慕虚荣，劣根性这类的胡扯。于是又有人说这是苹果的饥饿营销，苹果是不是没大量生产金色的iPhone5s我虽然没有确实的商业机密数字来确定，但可以确定的是官网公布首周末5s/5C销量达到历史性的900万部。首批出货的iPhone5s已经全部销售完毕，是一点库存都没有。因此我不觉得这种在最大产能下产出的机器数量，还不能满足消费者的需求算是饥饿营销。除非苹果是产了900万台，一天放个10万台让消费者去Online Store抢购，不然跟饥饿营销完全就是两码子事儿。而显而易见的，指纹解锁部件的紧缺，代工厂出货新手机的速度不如老款型号的快等原因，造成在当前条件下，苹果出了它所有能出的货，还是被买光了。所以不是苹果不想大量生产金色iPhone5s甚至是其他颜色的，而是不能。

受媒体和市场关注的焦点都会成为“大受追捧”的产品，在iPhone5s这个种类之下，金色就是焦点，除了金色是有颜色的（黑白灰通常会与彩色分开对待），加上此前人们的印象以及谈论中总会将金色与世俗和土气联系起来，到后来看到摸到所形成的差异，这些都可以让金色成为话题主角，甚至扩展到这一代新iPhone这个种类之下，它都能成为焦点，最易谈论。

从这些后继反应来说，市场还是消费还是地区文化等等，金色的 iPhone 5 并没有什么差别，同其他可形成“大受追捧”现象的东西。但是，如果回追的产品层面，里面一些因素一些选择也是能直接作用于市场的。

最重要的一条，金色是一种颜色，它不是限量版，不是尊享版，不是为了投亚洲土大款的喜好，它同灰色，同银色是平等的，并没有形成价格差，并没有特殊的含义。那么当一位消费者倾向于认为金色是特别的，无论从物质层面还是金色的标识性甚至金色的象征意义上看，它肯定认为购买金色是赚到了的感觉。试想，如果iPhone 5s的颜色在黑白灰（笼统认为的非彩色）之外选出的不是一种金色，而是同iPod touch一样的彩色全色系，金色是否具有现在这样的吸引力？看看第一代iPod mini是有金色版的，而到了第二代iPod mini时Apple取消了金色而只剩下4中颜色，这在现在的Apple来说是很难出现的，即使某个颜色销量少也要保证色彩的完整性，凸显对它们的均衡对待，而现在金色并非是彩色的一种。

与第一条紧密相关的，就是金色的表现。既然出发点不是为了尊享、世俗和土大款之类，那么金色的表现出发点肯定是从物质的层面，而不是金色的象征性。Apple 虽然使用了“金色”这个词，但是它是个颜色，并不是在铝的表面通过处理来达到黄金这种材质的假象，这在现实中也得到了验证，很多人都用“香槟色”来替代。iPhone 5（包括iPad mini）此前的，被我们称为黑色的，实际上铝合金部分官方称是“Slate”，中文版是“碳黑”，它并不是黑色，这在使用中也很明显，不同的环境光，不同的角度下，它的颜色是不一样的，因为来自于金属的表面光学属性，同iPod touch不一样，在iPhone上Apple更加追求肌理而不是颜色，处理后的颜色就像是材质的本色一样。碳黑不再使用，除了更容易显现划痕之类的因素外，我认为可能与材质与颜色表现不够透彻有关（黑处不够黑，尤其与黑色部分前面板，背部上下玻璃作比较，对比度不高而且融合性不强，自然有尴尬）。我认为iPhone 5s的灰色和金色是在朝这个方向追求的，表面肌理同颜色的结合形成类似材质本色一样的结果。这也造成了“金色”被称作“香槟色”的原因，因为从不同角度去看，不同的环境光，它有不同的颜色表现，而不是真如镀金一般那么世俗和表面，那么消费者自然不是为了追求土豪而选择这个颜色，而是这个颜色的确好看、突出并且并不世俗。

从产品角度来说，这两点我认为是主要的，当然其他市场以及个人喜好等会有很多因素左右最初的选择。我并不是太喜欢这种对（材质）质感表现的追求，因为表现出的物质感太强，即（材质）质感过于强烈，就与产品拉开了距离，智能手机与金属质感是没有关联的。

当然这次“土豪金”热卖，其实应该是可以预见的，但是一贯“苹果黑”的效应使得发售之前唱衰得过低，而使得“土豪金”热卖显得过于突兀了。所以也有必要最后再说说“苹果黑”的问题。

目前可以说很多媒体逢苹果必反，也许以下下的原因听起来并不顺耳，但笔者却觉得还是很有道理：

1.在中国广大的二三线城市，iPhone的普及率不及2%，中国人历来就有仇富的种子，喊衰苹果符合中国网络主流屌丝文化，可以让媒体获得最大关注及认可，要知道现今媒体的作用，已是挑拨情绪为主，报道真相为辅了，而大多数攻击苹果的人，是从来都没有



这是其他媒体拍摄的20日早晨香港苹果体验店的情景，而且门口就有黄牛开始收购，一样的热卖，一样的喜欢“土豪金”

用过苹果的人。

2.苹果的市场推广费用不及三星的一个零头，而整个Android的市场推广费用又是苹果的多少倍呢？一个不投媒体推广费用的公司，不等着媒体骂么？很多负面信息是故意的栽赃且很好解释，但那需要苹果掏钱，媒体：“我骂你了，你得来铲负面吧？不然影响很差的说！”苹果说：“你随便，我懒得理你，铲负面没半毛钱。”媒体气死，PR公司没饭吃，攻击苹果当然符合媒体及非苹果的厂商大量的推广公关费用的利益，之所谓“吃别人的嘴短”。

3.苹果的一直以来是让运营商最不满的公司，合作条件异常苛刻，价格贴补政策惊人，且不允许运营商从软件中分成等等，不让运营商安装本可大赚一笔的出厂软件，全世界范围内，最大的运营商都是最后没有办法才让苹果进入的，运营商的霸权被颠覆的同时，也会推动舆论攻击苹果。

4.部分流氓软件开发商，在和运营商捆绑合作的时候，可以在新售手机中出厂安装各种含有监测隐私代码的软件，显性及隐性的流氓信息获取手段防不胜防，安卓要想避免，还要自己买回来刷机。在苹果这样的事情干脆被封杀，新机不会有任何多余软件，而很多流氓软件商就是登陆苹果软件商店，也会被审核无情打压，如**0在苹果的App Store就全面下架，而越是大型软件公司越是流氓的情况，使他们跟进了攻击苹果的阵营，而声势愈加浩大。

5.苹果提供软硬一体化的解决方案，但高效而便捷是封闭换来的。封闭不是问题，Windows就是一个软件封闭的系统（只是硬件开放），软件开放的系统Linux早被微软打成了商用极小众市场。而在中国，习惯盗版和免费的国人，特别是喜欢折腾的年轻人，想用盗版软件还要等越狱、简单实用但无法太过折腾的iOS就产生了阶段性审美疲劳及抱怨。比如九宫格输入法，是很多人攻击苹果的一个点，之前为什么不开放第三方输入法？答案其实很简单，第三方公司开发的输入法，会超出单个软件的权限看到其他软件中的东西并可以追踪，比如输入银行密码，就可能被百度输入法截取。苹果是一家对安全及隐私看得很重的公司，不可能同意这样的方案。

6.使用安卓的更多是喜欢不断变化、不断折腾而并不宽裕的青年人群，而他们更爱发言，而支持苹果的主流用户，一般是成熟的高端用户，很少会参与这种网络论战，显得苹果好像没有什么支持者。主流舆论影响一部分，而大多为浮躁随意的语言暴力跟风又是一部分，人云亦云，本质原因就是苹果的软硬件价格更高。

还有人用最近苹果股价下跌作为唱衰的重要武器，所以最后再唠叨两句。

华尔街引领的美国证券市场投资人，与苹果公司的目标及手法不同。前者要求利润、市场份额及成长性最大化。苹果公司股价市盈率虽然不高，只有不到10倍，但股价的坚挺需要苹果保持发布移动设备之初的扩张速度近10年，可高端智能手机的总会渐趋保和，投资者显然为了利益最大化，长期以来一直希望苹果发布覆盖高中低端、大中小屏的系列新产品扩大市场份额，就像三星一样。但苹果也显然更看重品牌形象、高忠诚高质量客户及利润率，要知道愿意为体验溢价付费的高质量客户一直以来是苹果的目标。这与投资者目标无法完全重合。股价上上下下实属正常。

而目前苹果仍旧是全球市值最高的公司，截止到2013年8月19日，苹果股价收盘报502.33美元，市值超过4564亿美元，远远超过埃克森美孚的3869亿美元和谷歌的2863亿美元，就算发布会后仍旧如苹果历次发布会一样下跌了不到8%，暂时仍旧是第一。

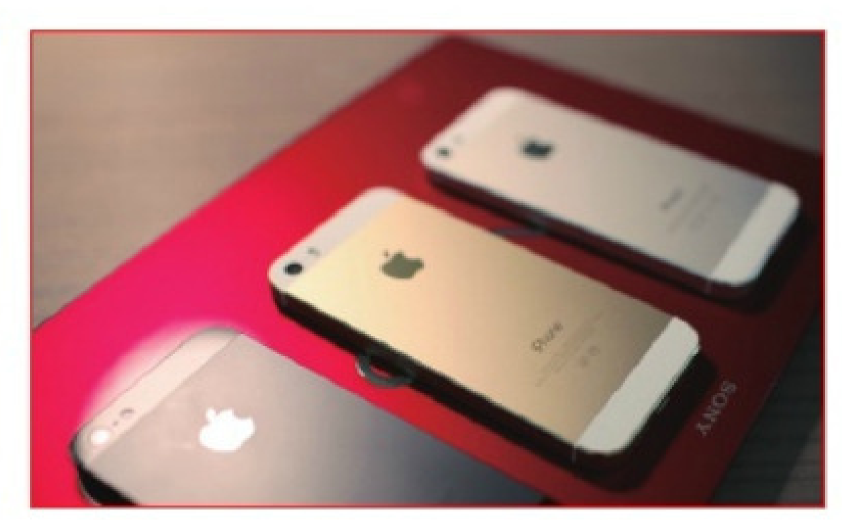
苹果客户的高粘性与增长可以保证像龟兔赛跑中的乌龟一样稳扎稳打，而安卓客户的高速增长大多来自功能手机，即低端无利润客户，以现在的规模看，份额增长已无意义，最关键的是高质量客户的绝对数量。正常的软件开发者特别是海外开发者仍旧不会因为安卓几倍于苹果的市场份额就优先发布安卓应用，仍旧鉴定地选择iOS首发，恰恰说明了这个道理。



其实去年英国一家名为Goldgenie的公司适时的推出了24k纯金打造的iPhone5和白金配施华洛水晶的iPhone手机。那才是真正的洋土豪



土豪金



这次5s出了3个新颜色，网友戏谑为高端黑、东北银、土豪金。前两个颜色和之前的黑白色差别不是很明显

移动平台游戏十全大补丸 特别策划

玩转iOS与安卓游戏

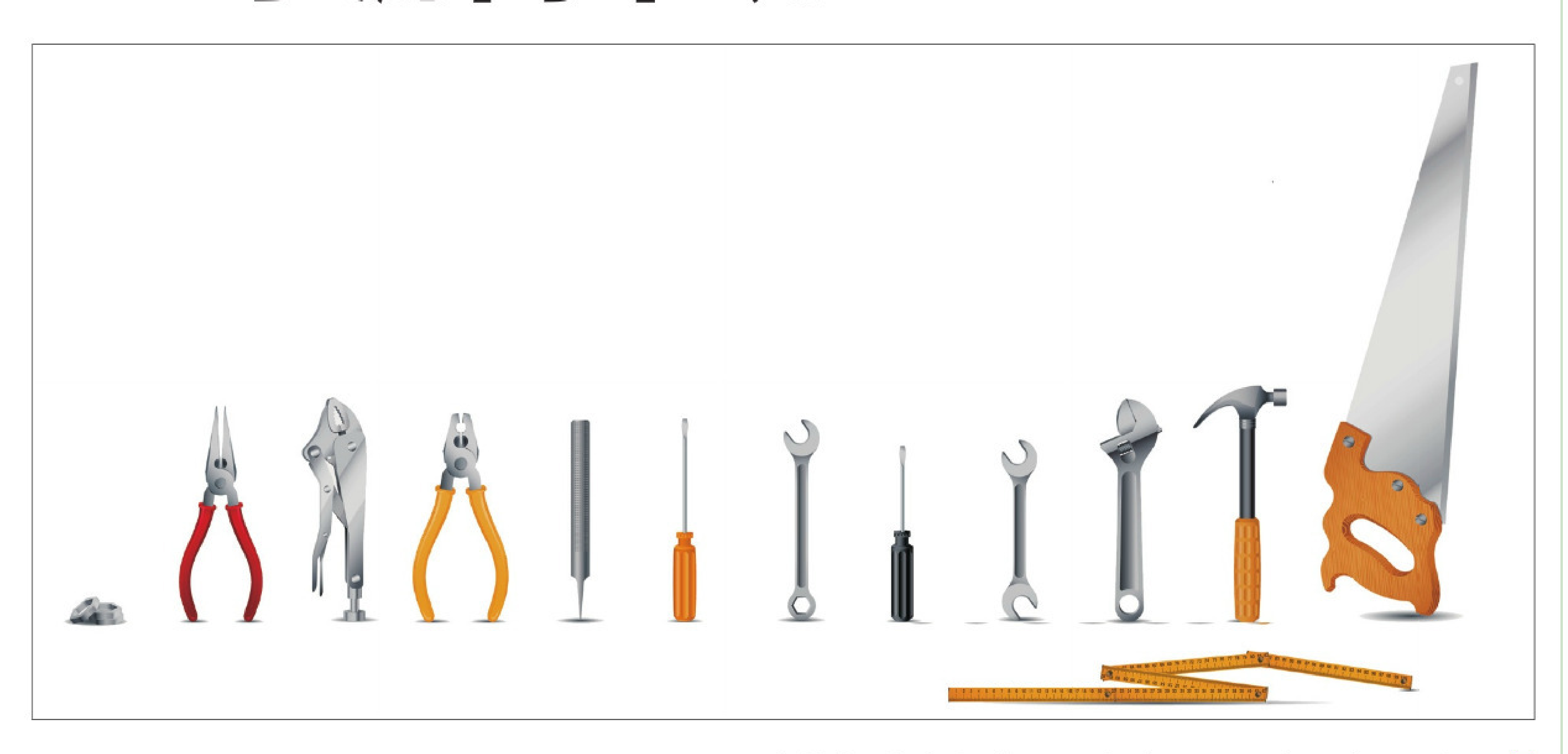
■策划 本刊编辑部

想要玩转移动游戏，除一个智能手机或一台平板电脑之外，你还需要什么？没错，以往你在PC平台上用过的那些辅助类的游戏软件和硬件外设，现在于移动平台上获得了新的生命和扩展。如果你觉得游戏难，可以用修改器；如果你觉得操控复杂，可以外接手柄或其他外设；如果你怀旧，同样也有足够好用的模拟器！

导 读



游戏修改，想改就改
BT手游简单玩



■贵州 冰河洗剑

是不是还在抱怨游戏太难，不内购玩不下去？每天刷几小时游戏金币，才只能购买一件装备？游戏后续关卡需要金币解锁，如何快速获取金币……

省时省力省金钱，主流手机游戏修改器

从用户的角度来说，游戏的难度最好适中，太简单了没有吸引力，太难太BT同样也很容易让人放弃。对于那些难度太过BT的游戏，借助某些游戏修改器，可以大大节约时间和精力，更容易地将游戏继续下去。也有很多游戏需要大量的重复性操作，或者需要游戏金币才能进入下一关，游戏修改器则可让玩家用最少的时间和金钱，去完成等级提升和过关斩将。

其实在PC上各种游戏修改器已经非常流行，例如金山游侠、FPE、变速齿轮等（图1）。这些游戏修改器通过修改内存或文件中的游戏数据，实现生命、金钱和道具修改，或者调节游戏运行的速度，让游戏任务变得更容易玩成。

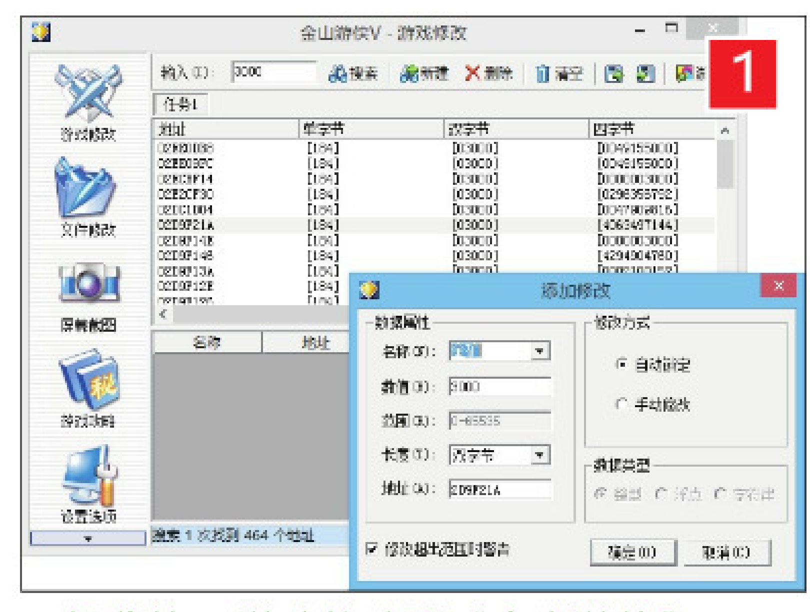
如今随着智能手机的普及，手机游戏比PC电脑游戏更加流行，各种手机游戏修改器也纷纷出现。其原理与PC电脑游戏修改器差不多，目的就是为玩家省时省力省金钱。

流行的手机游戏修改器，有通过内存读写修改金钱、生命等属性值的“烧饼游戏修改器”“游戏修改器”“八门神器”和GameGuardian等；也有调节手机游戏速度的“手机游侠”，使用自动脚本模拟手机触摸和按键的“脚本精灵”“触摸精灵”等。

不过需要说明的是，手机游戏修改器大部分只能针对单机游戏进行修改，而网络游戏则比较难修改。一般网络游戏的数据都是在服务器上进行保存，因此修改游戏数据非常困难，调节游戏速度等也无法与网络服务器同步。另外，要使用手机游戏修改器，对手机设备有一定的要求。一般安卓设备需要拥有ROOT权限，iOS设备需要越狱。

最暴力的“内存修改法”，无限生命、金钱

微信5.0的发布，再次带火了手机游戏修改器。无论是“打飞机”还是“爱消除”，又或者是其后发布的手机QQ游戏“天天连萌”和“节奏大师”，总会让很多手机用户废寝忘食。于是能够通过作弊达到目的的各种游戏补丁与修改工具，迅速地火了起来。



■经典的PC游戏修改器“金山游侠”

1.轻松修改作弊，飞机大战拿第一

“飞机大战”最早登录微信游戏中心，所以也是最早被发现作弊方法的。初期有所谓的无敌补丁，但很快就在新版游戏中失效。自己手工修改游戏才是稳定可靠的方法。

最初借助“飞机大战”走红的游戏修改器，是一款名为“烧饼游戏修改器”的手机应用。该软件是Android平台上最简单好用的游戏修改工具之一，小巧绿色并且免费无广告。软件通过读写游戏内存数据，达到修改金钱，血量、得分、道具数量等参数的目的。

方法一：搜索修改炸弹无限法

烧饼游戏修改器可修改“飞机大战”中的炸弹数，来实现变相刷分。

运行烧饼游戏修改器后，出现工具浮窗面板。首先需要设置其自动暂停游戏，以便在搜索修改内存数据时，可以自动暂停游戏，以免游戏继续进行飞机被击落。可点击左下菜单按钮，选择“设置”，将“自动暂停游戏”模式设置为“开启”（图2）。然后最小化烧饼游戏修改器，修改器将变浮动图标显示在屏幕左上角处。

在微信中打开“飞机大战”游戏，玩游戏直到捡到第一个炸弹。当第一个炸弹出现时，点烧饼游戏修改器浮动图标，打开修改器浮窗面板，此时游戏会自动暂停。在搜索框中输入当前炸弹数目“1”，然后点击“搜索”按钮（图3）。此时将会返回数千甚至上万个搜索结果，无法确定其中哪一个数据用于保存炸弹数（图4）。因此可点击“确定”按钮，返回打飞机游戏界面继续进行游戏。

在游戏中将炸弹用掉，使炸弹数量变为0，再切换到修改器界面。此时会提示要求输入新的炸弹数量，从原来的1变成了0（图5）。搜索返回的结果数量也大大减少了，仅有数百个（图6）。



■开启游戏自动暂停功能



■输入当前炸弹数目



■返回的搜索结果非常多



■输入新的炸弹数目



■返回的搜索结果减少了

点击“确定”继续进行游戏，重新捡到炸弹后，再次进入修改器界面中，将上一次的炸弹数目0，改为当前的炸弹数1。继续进行搜索，返回的搜索结果经过第二次筛选后更少了（图7）。

再返回继续游戏，捡到新的炸弹后，炸弹数目变为2。切换到修改器界面中，将上一次的搜索数值1，改为当前新的炸弹数目2，再进行搜索。一般经过三四次搜索后，返回的搜索结果就变成唯一的一个了。这表示已经搜索定位到游戏用于存储炸弹数目的内存地址。我们可将其数值改为100（图8），确认修改后返回游戏中，可以看到炸弹数目变成了100个。可以一路的扔放炸弹，清除屏幕上的所有飞机，自身不会受到伤害，同时不断加分。炸弹放完时，再次切换到修改器中，此时不必搜索，可直接修改炸弹数目。当然也可以一次性地将炸弹修改得更多一些，创造高分变得非常简单。



■搜索到的内存地址仅剩下3个



■将炸弹数改为100

方法二：新招改飞机数，10秒内刷出上亿分

以上修改炸弹数目的原理，是通过搜索当前的炸弹数目数值，等其发生变化，再次搜索，反复操作进而锁定目标，直接修改数值。但是在微信升级更新到5.0.1版本后，修改炸弹数目的方法失效了，不过很快新的修改招数也出现了，那就是直接修改飞机数目。

使用炸弹修改法，要想获得几个炸弹并保持不死，也不是件很容易的事情。而修改飞机数目法，比修改炸弹法更高效更简单。在“飞机大战”中，每打一个小飞机就可获得1000分。在游戏的某个内存地址中保存着当前用户击毁飞机的数目，并用于计算用户的得分。新版的微信加密锁定了炸弹数目的内存地址，却没有禁止用户对打飞机数目的内存地址修改，因此只需要修改当前所击毁的飞机数目，几秒钟即可快速刷出数亿、数十亿的高分！

方法很简单，首先进入打飞机游戏后，打下几个飞机。例如击毁了2个飞机时，切换到修改器中，搜索保存数值2的内存地址。返回的搜索结果肯定非常多，不用管它再切换回游戏，又击毁几个飞机。例如当前总共击毁了5个飞机，再次切换回修改器中，搜索新的数值5。

反复操作以上步骤。一般只需要搜索三次，即可定位到游戏所保存的击毁飞机数目的内存地址。将其数值修改为自己想要的飞机数目（图9），一般修改几万或几十万，就可得分数亿或数十亿。例如这里修改为99万，返回游戏再打几个飞机，此时分数是正常的。然后撞机自杀游戏结束，就可以看到修改后获得的十多亿得分了（图10），在排行榜中稳稳的第一名！



■修改所击毁小飞机的数目



■游戏结束时才会显示修改后的得分

——需要注意的是，记数时一定要打小飞机，千万别打大飞机。另外，修

改所打的飞机数目时，不要上百万，不然可能会出错自动退出游戏。

方法三：不断创新，想改就改

上面介绍的修改打飞机数目的方法，在笔者测试时有效，但可以想见，如果公开使用人数过多，微信又会将其封锁。不过，如果你掌握了原理，便可创新出新的修改方法。

其实在单机的手机游戏中，无论是炸弹、飞机、弹药、飞船、人、车、坦克、金钱等，都可以看作是一个项目。每个项目都有着各自的属性，在某一时刻都有着属于自己的数据，这些数据的计算都是在内存中进行的。因此，在微信的“飞机大战”中，即使所打的小飞机数目被加密锁定无法修改，那么大飞机数目、飞船的数目等是不是也可以修改呢？发挥想像能力，其实可以修改的项目很多！

2.八门神器，等级金币手到擒来

除了烧饼游戏修改器外，还有许多手机游戏修改工具，使用方法与原理与烧饼游戏修改器差不多。这里以“八门神器”为例，修改小游戏“捕鱼之海底捞”中的金币和等级。八门神器是一款Android和iOS平台通用的游戏修改器，功能非常强大。软件通过修改正在运行的游戏内存数据，可以非常方便地修改HP、MP、生命数等参数。

首先运行八门神器，与烧饼游戏修改器一样，也需要进入菜单“设置”中，开启游戏的自动暂停功能（图11），然后最小化八门神器为悬浮图标。

启动“捕鱼之海底捞”游戏，玩一会儿，可以看到目前金币是202（图12）。点击八门神器悬浮图标，在“搜索项”中输入金币数目202，点击放大镜搜索图标（图13）。首次运行会弹出数据类型选择界面，点击“自动匹配”，搜索所有数据类型（图14）。

搜索会返回上万个结果，因此还需要多次搜索才能确定金币的内存地址。切换回游戏中继续玩一会儿，此时金币发生了变化，再切换到八门神器界面，输入新的金币数量，会自动在刚才的搜索结果中寻找匹配的地址。这次返回的结果有3个（图15），还需进一步确认定位。



■开启“八门神器”游戏自动暂停功能



■八门神器悬浮在屏幕顶部



■输入金币数目



■选择搜索数据类型



■搜索结果减少为3个



■保存金币数值的内存地址

■修改金币为99999

继续玩游戏，金币发生变化时才切换回八门神器，输入新的金币值，搜索结果减少为两个（图16）。再继续玩游戏，可以看到金币发生变化时，这两个搜索结果内存地址中的数据也随之发生变化，可确认找到了正确的地址。

分别点击两个地址，在弹出窗口中选择“操作”类型为“修改”，将“数值”改为自己想要的金币数量，这里改为了99999（图17）。修改完成后返回游戏中，此时游戏金币显示数量没有发生变化，可以打发一发炮弹，就可以看到金币发生变化了，注意之所以比修改的数量少了1，是由于消耗了一发炮弹。

八门神器比烧饼修改器更强大之处在于，不仅可修改内存数值，还能锁定，如果在刚才的修改窗口中将操作类型设置为“修改并锁定”，那么金币会被一直锁定为99999，永远不会减少！

该方法也可用于修改等级，不过，为了使等级数值发生变化，可以使用后面介绍的游戏变速工具，将游戏速度调到10倍以上，可以快速升级。



■烧饼修改器的高级搜索模式

3.特殊修改，新手必看

以上介绍之外，还有一些比较特殊的情况，例如使用模拟器运行游戏，或者搜索某个数值找不到数据等。此时就必须用到一些特殊的搜索修改方法了。

几款修改器都提供了多种搜索方式，例如在烧饼游戏修改器中除了“常规搜索”外，还有“深度搜索”“联合搜索”“模糊搜索”等几种模式（图18）。其中，“深度搜索”模式可用于搜索通过模拟器运行的游戏，“联合搜索”模式则可同时搜索关联密切的几个数据，如商店中物品价格之类的数据。

1）“手机游侠”联合搜索修改

这里使用另一款修改器“手机游戏侠”的联合搜索功能，以修改经营类游戏“饭店物语”，免费购买道具为例进行讲解。手机游戏侠的操作与烧饼修改器差不多，在后面会具体介绍这款软件的其它功能，这里重点使用其联合搜索功能。

启动“饭店物语”游戏，直接进入游戏商店中。进入商店以后，选择几个连续的道具，例如这里“客房”“按摩椅”分别为400、600金币（图19）。我们要修改这个金币值的话，用前面的多次重复搜索方法是无效的，因为这两个值是固定的，不会发生变化。但是这两个数值在内存中存储位置是连续靠近的，因此可采用联合搜索的方式，相当于直接搜索彼此相连的指定两个数值，因此通常不会有太多相同数据而可以直接定位。

切换到手机游侠界面，选择高级功



■记下两个连续道具所需金币的数值

能中的“联合搜索”（图20），输入要搜索的金币值“400.600”，注意中间的分隔符（图21）。

确定后搜索到5个结果，选择“查看地址”（图22），再选择“批量操作”（图23）。此时出现任务对话框，选择当前联合搜索任务（图24），提示输入要修改的数据目标值，全部输入为0（图25）。



■使用联合搜索功能



■联合输入金币值



■返回搜索结果



■查看内存地址



■选择联合搜索任务



■修改数据目标值



■成功修改售价



■修改了金币量和售价



■查看连续道具解锁需要的水晶数量



■输入联合搜索数值



■修改所需水晶数量为负数



■成功修改水晶数量为负数

修改完成后，退出商店再重新进入，即可看到所修改的道具售价已经变成0金币（**上页图26**），无需花钱就可以购买了。当然也可以通过联合搜索，修改商店中的“金币”商品（需用钻石购买），将所需花的钻石数量改为0，并将可购买的金币数值改大，这样就可以免费购买无限金币了（**上页图27**）！

2）负数修改法解锁与无限量道具

在某些游戏中，所需要的货币无法直接购买，只能通过做任务获得，而购买某些道具却需要花费大量的货币。此时可以使用联合搜索法，将道具售价改为负数，则不仅可以免费购买道具，货币不减少反而会增加。

这里以用烧饼游戏修改器使用联合搜索，对“帝国塔防”的各种道具物品解锁，并获得无限水晶数量为例。

进入游戏后，查看连续的3个武将，如关羽、张飞、赵云解锁所需水晶数量分别为35000、25000、40000（**图28**）。然后进入烧饼游戏修改器，选择综合搜索或联合搜索模式，输入“35000,25000,40000”。注意，这里的分隔符与手机游侠不同（**图29**）。

搜索后就能准确定位到内存地址，然后输入一个较大的负数，如-999999（**图30**）。确认修改后，就可以看到解锁这3个武将所需的水晶数变为负了（**图31**）。点击“解锁”按钮，即可获得武将，并且自己的水晶数不减反增！

——除了联合搜索功能外，模糊搜索模式也非常有用，可以针对一些不确定数值的道具、时间值等条件，搜索对应的内存并进行修改。在烧饼游戏修改器中，还有一种“反加密”搜索模式，可突破某些游戏的反破解限制。

总之，内存修改游戏的方法实用而有效，但也需要灵活多变地使用才能最快见效。当然，对于新手来说，也不妨使用一些现成的修改工具，例如烧饼游戏修改器支持一键修改手机中所有支持的游戏（**图32**）；网上也有GLU金币修改器可以直接修改几乎所有GL游戏的金币为18万，另外还有“神庙逃亡2修改器”之类专门针对指定游戏的修改器。最后，如果嫌自己破解麻烦，“安卓门户”之类的网站也有专门的修改版游戏专区（http://126.am/0N5dD1），提供数百款修改版和内购破解版游戏下载。



■烧饼修改器可支持一键修改手机游戏

温和的“游戏变速”法，作弊与娱乐兼得

通过调节游戏速度可以快速刷分、升级，节约时间和精力。此外，该修改方法无疑可以适当保留游戏的趣味性。

1.半分钟，打飞机轻松上百万

在“烧饼游戏修改器”中内置了一个游戏速度调节功能，早期也被用来调节微信“飞机大战”中的子弹速度，快速刷出高分。后来微信升级屏蔽了该功能，但是我们依然可以使用其它的游戏速度调节工具类似刷分。

这里我们使用一个名为“游戏金手指GameCIH”的工具介绍如何调速。GameCIH在手游修改中名气非常大，因为它是Android平台上的第一款游戏修改器。它不仅可修改游戏，还能修改软件和文件，甚至还支持修改数据库，以及游戏数据保存在服务器中的网络游戏，这是其他游戏修改器难以做到的！

同样以“飞机大战”为例。从微信进入游戏后，运行GameCIH。首先，要确定GameCIH能获取到广告，因为软件必须点击一下广告才能升级为完整版，然后可以无限制使用速度调节功能，否则速度调节只能用5秒钟。



■完整版的GameCIH



■下方为GameCIH浮动工具栏

运行完整版的GameCIH，点击按钮“Hot-Key”可设置热键，设置为系统默认的音量或搜索键均可（**图33**）。“Tool Bar”可用于设置是否显示浮动工具栏。设置完成后，按下手机HOME键，回到主屏，继续运行游戏。

在游戏中展开GameCIH的浮动工具栏（**图34**），点击左侧第一个菜单按

提示：如果GameCIH不出现广告……

如果GameCIH不出现广告，就无法使用完整版功能，为此我们可对其进行破解，直接使用完整版。

首先，安装最新的GameCIH 3.0和Lucky Patcher（幸运破解器）。运行幸运破解器，读取程序列表，此时默认的破解脚本无法破解GameCIH。关闭幸运破解器，从网上下载GameCIH的自定义破解脚本文件（http://126.am/pfhcr1）。这是一个txt文件，将其放入SD卡的LuckyPatcher文件夹下。

重新运行幸运破解器，此时会更新导入破解脚本补丁，显示GameCIH状态为“发现自定义破解”（**插图1**）。点击后使用自定义破解方式，即可成功破解软件（**插图2**）。

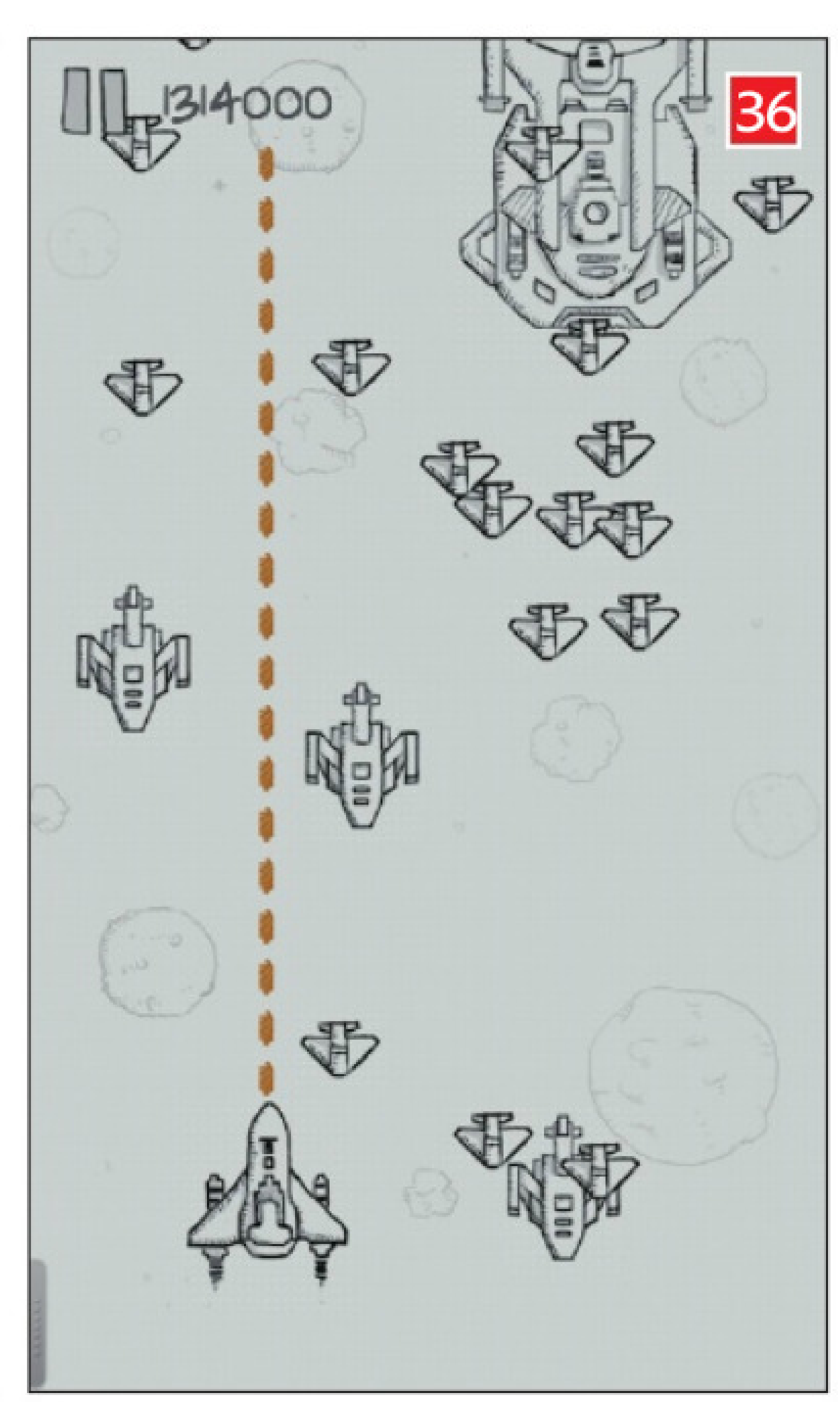


■**插图1：**新GameCIH破解状态

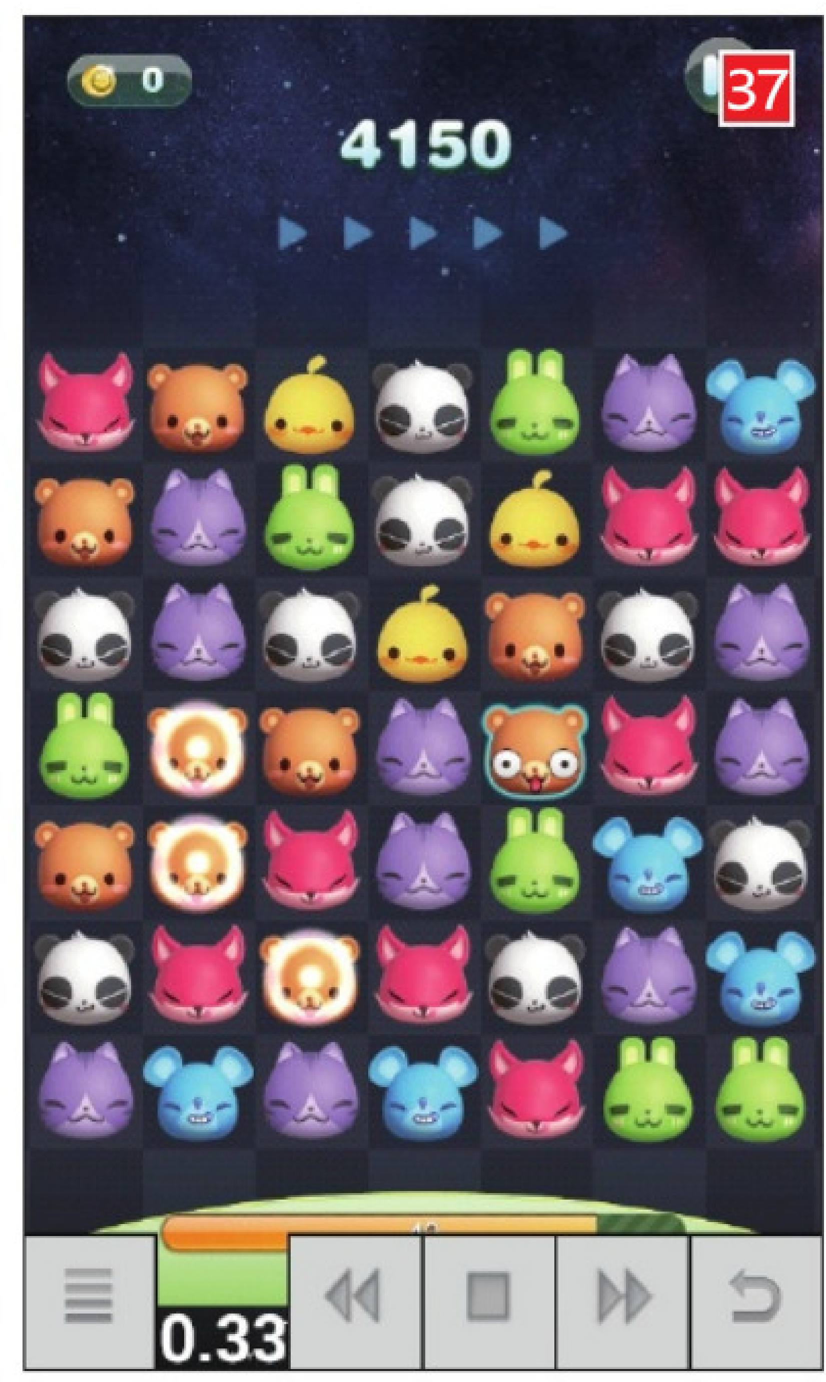
■**插图2：**进行自定义破解



■10倍加速模式



■子弹变成密集的直线



■“天天爱消除”速度减慢到0.33倍

钮，进入速度调节模式。根据自己需要选择变速，可以选择为“10倍”或“无穷大倍”加速（**图35**）。

设置好加速倍数后，点击GameCIH浮动工具栏上最右边的返回按钮，将GameCIH最小化到屏幕侧边栏。继续游戏，可以看到，加速越快，子弹密集程度越高，最快时候子弹会变成直线，其威力可想而知（**图36**）。屏幕上所有的敌机被子弹一扫就击毁，而且敌方飞机速度会加快，敌机密度大，只需要短短半分钟就可刷出上百万的高分来——不过建议无论是使用此方法，还是上面的修改法，都不要将分数刷得过高，否则可能会引起官方清零分数。

另外，加速功能还可以用于快速获得新的飞机。微信“飞机大战”每次将用玩飞机后，都需要向其它玩家索要或等待数分钟，才会出现新的飞机。如果开着加速功能，游戏速度被加快，原来需要等待的几分钟现在只需一两秒钟，马上就有新飞机可玩！

2.游戏减速，瞬间提升反应数十倍

GameCIH除了能加速游戏，同样也能减速，这对某些有时间限制的游戏作弊是非常给力的。例如微信平台上的“天天爱消除”和“节奏大师”，都可以利用GameCIH修改器的变速功能来实现刷分。

进入“天天爱消除”游戏后，将游戏速度调慢若干倍（**图37**），就能拥有充足的时间进行消除。这相当于将个人的反应速度提高了若干倍，所以拿高分、超越好友就变得异常简单。不过需要注意的是，速度还是不要调节得太过于慢，否则自己玩起来也很难受，一般减速到0.3倍就足够过关了。

“节奏大师”同样还是将游戏速度调慢，同时可以在游戏本身的设置中调整为高倍速（**图38**），这样每个节奏提示符都会拉的很长，而我们也有足够的时间判断和操作。一般减速调到0.1就完全足够，每次都能爆“Perfect”（**图39**）。不过GameCIH的减速对于游戏本身的配乐无效，所以每局游戏的后半段是因为音乐早早播放完毕而没有配乐。不过如此慢且清晰的播放速度，相信没



■将游戏运行速度调低（左上），并将其显示速度调高（左下）



■打出“Perfect”非常容易



■开启“手机游侠”游戏修改服务



■游戏修改高级功能



■调节速度到合适

有音乐节奏配合也能轻易拿高分。

在“天天连萌”中，调节速度的方法在一定程度上同样适用。但是如果调节速度太慢的话，最后系统会提示数据异常，该结果不计入成绩。这是因为游戏会在后台检测每一局游戏的总时间。因此“天天连萌”只有用内存修改的方法刷分，但分数也不能超过220万。

3.手机游侠，玩转大逃亡

“手机游侠”是继“八门神器”“烧饼游戏修改器”等之后的又一款修改新作，功能非常强大。手机游侠可用于变更游戏运行速度，修改游戏里的金钱、经验值、生命值、攻击力或物品数量等属性。手机游侠与八门神器一样，可以锁定内存修改的数值，更厉害的是它可以反加密搜索和游戏加速。现在很多游戏使用了数据加密，八门神器无法修改，比如Glu金币就比较难改，而在手机游侠中则可直接搜索修改。

这里以一款名为“僵尸大逃亡Zombie Run”的游戏为例，看看如何使用手机游侠修改速度轻松过关。

运行手机游侠，点击界面上的“开启游戏修改服务”按钮（**图40**），此后将看到悬浮在桌面上的手机游侠图标。

用手机返回键切出手机游侠，运行要变速的游戏，进入游戏后点击手机游侠悬浮图标，将看到功能菜单，在“游戏修改”中选“高级任务”。展开高级任务，可看到模糊搜索、联合搜索、内存编辑和游戏变速等功能（**图41**）。

选择“游戏变速”，设置要调整的游戏速度。可看到游戏变速条，可以像调节音量一样控制游戏速度，左右拖动可在0.1倍速到100倍速间任意切换（**图42**）。一般设置为0.5左右即可，速度太低的话游戏人物动作太慢，玩起来像慢镜头也没什么意思。另外，有的游戏需要勾选“启动强制加速模式”，例如本例中的Zombie Run强制加速才能生效。

设置速度完成后，点击返回游戏按钮，就可以发现人物的奔跑速度慢了下来，既能比较轻松地过关，又能一定程度保留游戏的可玩性。

在烧饼游戏修改器中也同样提供了速度调节功能，使用也很简单。不过总的来说，烧饼游戏修改器由于使用人数太多，因此在很多游戏中都被屏蔽失效，变速效果远不如GameCIH和手机游侠。

总结

本文主要介绍了内存搜索修改和游戏变速两种方法，因为篇幅所限，使用脚本自动挂机升级的方法没有详细介绍。不过该方法也不是太复杂，使用“脚本精灵”或“触摸精灵”，配合相应的脚本即可，关键是需要制作或寻找相应的游戏脚本。如果你不会编程，一般通过搜索引擎也能找到较常用的游戏脚本。使用自动脚本的方法刷分是最安全可靠的，很少出现被封的情况，因为这种方法相当于玩家人工操作，只不过换成了脚本模拟而已。

另外，iOS平台上的游戏破解方法也与Android平台完全一样。“八门神器”提供了iOS版本，在iOS平台上还有igameguardian之类的游戏修改器，使用方法都大同小异。

最后，再对本文中介绍的几款游戏修改工具进行一下简单的总结：烧饼游戏修改器的联合搜索、反加密等功能是最强的，但游戏速度调节功能在很多游戏中都失效；八门神器没有速度调节功能，搜索修改功能比较强；GameCIH最强大的是速度调节，搜索模式少了一些；手机游侠的速度调节功能也很可靠，但联合搜索常常找不到数据。各位手游玩家可根据需要，综合选择使用这些不同的修改工具，才能提高游戏的修改成功率。P

八仙过海，各显神通
形形色色的移动游戏外设



触摸操控上的先天不足使智能平台在一些特殊的游戏中（如格斗、体育等）无法提供令人满意的操控体验。不过，相关的游戏专用外设在近一年中已出现了井喷式的高潮。

■北京 拖出去毙了

伟大的智能手机和平板电脑已经成功地剿灭了MP3、MP4、卡片相机等等旧数码时代的遗老遗少们，它们的下一个目标会是谁呢？电脑？不可能，现在还不是向江湖大佬动刀的时候。传统家电？也不可能，能灭的早都被电脑灭掉了，剩下的都是靠独门绝活立足于世。想一想旧数码时代还有谁在苟延残喘？那就是掌上游戏机了。目前掌上游戏机仍然是游戏迷的首选，尽管智能平台在游戏质量和数量上已渐渐赶上，但触摸操控的一些先天不足使它们在需要复杂和精确操作的游戏中无法提供令人满意的操控体验。不过智能平台最大的长处就是扩展性，因此游戏专用外设在近一年中出现了一波井喷式的高潮。不要小看这些不起眼的东东，它们很可能是压垮骆驼的最后一根稻草。下面我们就来介绍一些有代表性的产品，助你在游戏中过关斩将，在排行榜上遥遥领先。

继承电脑的方式：鼠标和键盘

智能手机和平板电脑的触控操作方式为我们带来了许多新的游戏玩法，切水果、割绳子等游戏让很多人玩得不亦乐乎。不过在许多传统类型的游戏中，触控很难在很小的空间内进行精确、复杂的量化操作，比如最近非常火爆的《打飞机》，用触控操作就有些力不从心了。不过总有一些“变态”的好友能够在游戏排行榜上刷出令人咋舌的高分，他们是怎么做到的呢？不排除个别人天赋异禀，但据我所知有很多人其实是用键盘或鼠标刷出高分的。

1. 安卓设备使用键盘或鼠标的方法

在安卓设备上使用键盘或鼠标很简单，只要手机或平板电脑支持OTG功能，然后用一条OTG线（图1）或一个


1

■OTG转接线



■OTG转换插头

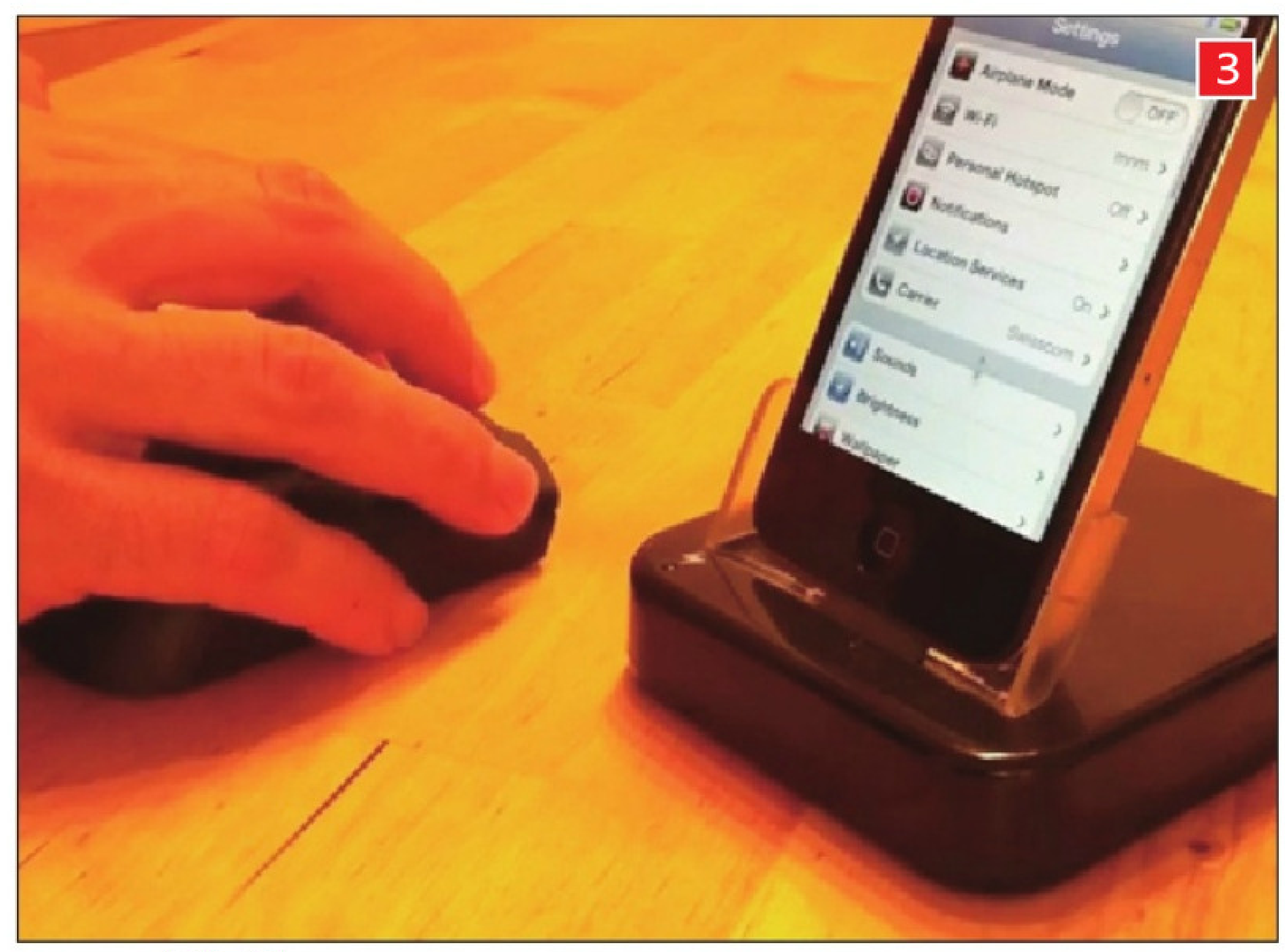
OTG插头（图2）将键鼠与它们连接起来就可以使用了。OTG插头/线的价格非常便宜，电脑城或网络购物平台上都有销售，售价一般不会超过10元。许多安卓设备可以通过USB设置菜单直接开启OTG功能，部分型号的设备可能需要进入工程模式才能开启OTG功能。安卓设备进入工程模式并不难，通常只需要在拨号界面输入特定的号码组合即可，不同品牌和型号的手机的号码组合不一定相同，但基本都是公开的秘密，上网搜一下就能找到。

2. iOS设备使用键盘或鼠标的方法

苹果为iPad设计了专用键盘，不过原厂附件的价格实在是太贵。除此之外，要在iOS平台上使用键鼠，一度被认为是不可能的。但如果你成功越狱的话，情况就另当别论了。BTC MOUSE&TRACKPAD是一款特殊的iOS插件（图3、图4），它可以让你的iPhone、iPad或iPod touch支持蓝牙鼠标或键盘。这款插件的使用方法非常简单，安装之后就可以直接搜索并连接蓝牙键鼠。不过需要注意的是，目前BTC MOUSE&TRACKPAD还不支持键盘和鼠标同时使用，也就是说用户只能在键鼠之间二选一，不过对于绝大部分游戏来说已经足够了。

什么是OTG功能?

OTG是USB On-The-Go的缩写，它的目的是让各种独立的设备也可以通过USB接口相互连接并进行数据交换。具体来说，支持OTG技术的智能手机可以使用一些原本不是为手机设计的USB设备，比如U盘、移动硬盘、打印机、摄像机等等，键盘鼠标当然也不在话下。OTG并不是一项新技术，最早于2001年12月被提出。而自Android2.3开始谷歌就提供了比较完善的OTG功能，发展到今天，市面上的安卓设备基本都支持OTG功能了，但具体到应用中就看厂商是否开放OTG功能给用户了。



■iPhone也能用鼠标



■BTC MOUSE&TRACKPAD设置界面

■形形色色的手机方向盘

最简单的方式：外观模拟型

外观模拟型控制器都是利用智能手机或平板电脑已有的，通过外观上的模拟来改善操控手感，比较常见的有方向盘、摇杆、按键等。这种外设的最大好处是通用性很强，无论安卓还是iOS或者Windows Phone平台的产品都能使用。

方向盘类的最简单，只是在造型上模仿（**图5～图8**），改善手机或平板电脑的握持感，但本身并不具备太强的操控互动性，而且在用途上也很单一，只适合采用重力感应操纵的竞速类游戏。由于技术门槛很低，因此主要被一些不知名的小品牌占据，价格普遍在二三十元。近来有些厂家在方向盘上增加了两只小型扬声器，通过耳机线与手机或平板电脑相连，可以增强外放效果。这种产品的价格会稍微贵一些，通常要六七十元。部分采用内置电池供电的方向盘能提供比较大的外放音量。

近来出现了一种针对第一人称视角射击游戏的光枪型外设（**图9、图10**），技术含量更高。它们的造型类似一把手枪，通过蓝牙与手机相连，游戏时将手机固定在枪身上，通过扣动扳机开火，看上去很带感。不过这种产品尚处于概念阶段，具体表现如何还不好断言。



■Laser Apptag iPhone用游戏光枪



■吸附式游戏控制器使用示意图



■罗技iPad Joystick





■在平板电脑上用罗技iPad Joystick吸附式游戏控制器，兼容性方面的体验不错

兼容性最好的方式：吸附式游戏控制器

吸附式游戏控制器（图11）一般包括1~2个小型摇杆/十字键，以及2~4枚按键，它们通常利用吸盘固定在边框或屏幕上，一套的价格不过二三十元。摇杆的底部一般为导电织物，按键则为导电硅胶，将屏幕上的虚拟摇杆和按键转换为实体，可提高操作手感，控制的灵敏度与手指触控没有区别，尤其适合一些动作类的游戏。它们最大的优点是可用于任何采用虚拟按键控制的游戏，而且体积小、安装简便、使用灵活。缺点也很明显，吸附式的设计使它们不可避免地要遮挡部分屏幕。

吸附式摇杆和按键比较知名的产品是罗技iPad Joystick（图12~图14）和Fling Mini（图15、图16），罗技iPad Joystick在国内没有正式销售，网络平台上出售的大多为仿制品，价格在30元以

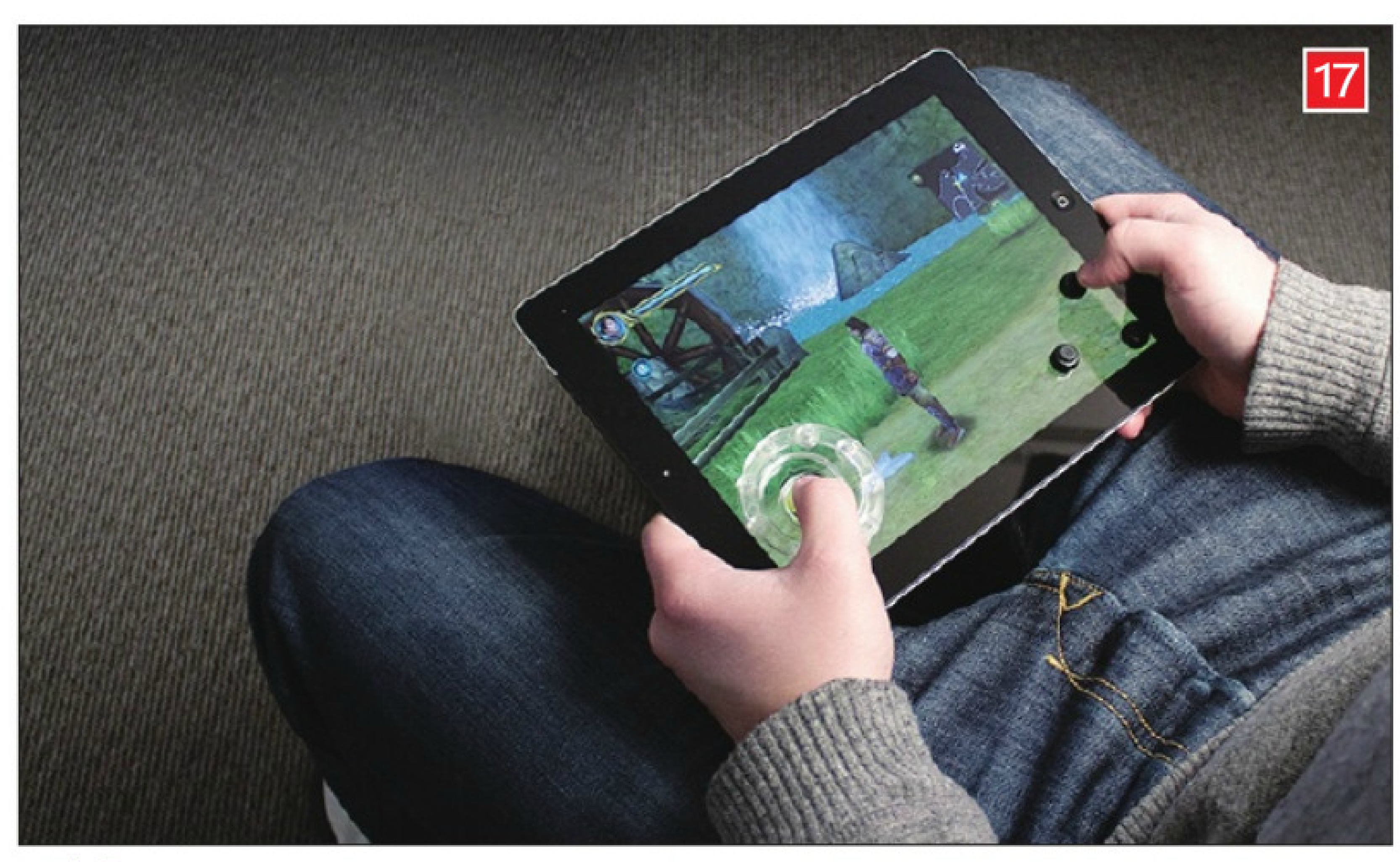


■Fling Mini的体积相对较小

内。这两种产品都采用了屏幕边框吸附的方式，并利用弹性良好的硅胶制作摇杆悬挂支架，操控时能提供一定的阻尼和回弹力，能提供较好的手感。相对而言，罗技iPad Joystick的螺旋式支架手感更好，但占据屏幕空间较大，不太适合手机用户。而Fling Mini的体积相对小，在手机上也能勉强一用，不过手感就要差一些了。

另外，著名游戏外设公司赛睿（Steelseries）最近也发布了一款名叫Free Touchscreen Gaming Controls的吸附式游戏控制器（**图17**），设计特点与罗技的类似，还提供3枚独立的吸附式按键，国内正式售价为199元。

还有许多小厂出品的产品，基本都是简单的吸附式摇杆和按键，摇杆采用塑料或金属制造，造型比较漂亮（**图18～图23**），由于没有悬挂设计，直接吸附在对应的虚拟按键上，因此屏幕空间占用不大。当然，在操控手感方面无法与罗技iPad Joystick相比。



■赛睿Free Touchscreen Gaming Controls

最强大的方式：专用蓝牙手柄

手柄永远是最佳的游戏控制外设，不过由于目前iOS和安卓平台尚无统一的手柄驱动接口，因此需要手柄生产商有较强的驱动开发能力，所以目前进入这一领域的品牌并不多，而且绝大部分蓝牙手柄在移动平台上使用都有一定局限性。基本上来说分为两类，一类适用于特定的模拟器游戏，比如N64或SFC模拟等，另一类则只适用于特定的几款



■小厂出品的吸附式摇杆



■吸附式按键可以根据游戏的需要组合对应的按键，使用起来更加灵活







■Avitoy无线游戏手柄

游戏或某个公司开发的游戏，因此只能称它们为“专用手柄”，购买前一定要搞清楚它们是否支持你喜欢的游戏或模拟器。当然最悲惨的Windows Phone平台，暂时连专用手柄都没有。考虑到Windows Phone平台与Windows的兼容性，也许Windows Phone平台将来可直接使用绝大部分PC手柄。虽然移动平台专用手柄尚有许多不足，不过一个好消息是，绝大部分蓝牙手柄都可以在PC上通用。下面我们来看看几款比较有代表性的产品。

1. Avitoy无线游戏手柄

◇**支持平台：**iOS
◇**参考价格：**约120元

Avitoy是一款完全克隆PS3手柄的产品（**图24~图26**），无论造型、尺寸还是按键设计都完全相同，只是不具备振动功能。这种设计的好处当然是适应性和手感好，而且按键齐全，它能够支持部分iOS平台游戏和多种流行的模拟器。缺点也是显而易见的，相对手机来说它的体积有些偏大，便携性稍差。这款产品采用内置锂电池供电，不过厂商没有公布续航时间。 Avitoy支持最多5键同时按下，对于格斗游戏爱好者来说相当不错。

2. 赛睿Free无线游戏手柄

◇**支持平台：**安卓、iOS、PC、Mac
◇**参考价格：**799元

这是一款非常小巧的蓝牙手柄（**图27、图28**），比常见的iPhone 5还要小一点，重量只有54g。提供一个十字键、两个模拟摇杆和6个按键。这款产品目前能够支持100多款游戏和十几种流行的模拟器。它采用内置锂电池供电，有独立的Micro USB充电接口，能一边玩游戏一边充电。官方资料称这款产品在充满电后可连续使用10个小时以上。



■赛睿Free无线游戏手柄

3. Moga Pro Power Controller蓝牙手柄

◇**支持平台：**安卓
◇**参考价格：**约600元

它是Moga旗下Power Controller系列的顶级产品（**图29～图32**），曾在2013年E3上获得好评。Moga Pro仅支持安卓平台（Android 2.3以上）设备，造型贴近XBOX360的手柄，四轴十二键设计，内置2200mAh锂电池，理论续航时间超过10小时。它提供了一个内置的手机支架，最大可支持宽度为82mm的手机，玩游戏时可将手机直接安装在手柄上方，便于在室外或交通工具中使用。



Moga Pro Power Controller蓝牙手柄

4. Woman蓝牙手柄

◇**支持平台：**安卓
◇**参考价格：**约150元

这是一款与Moga Pro相似度极高的产品（**图33**），造型和功能几乎一模一样，但价格要便宜许多。不过这款产品对手机的处理器型号比较敏感，不支持MTK系列处理器的手机，购买前一定要特别注意。



Woman蓝牙手柄

5. Gametel蓝牙手柄

◇**支持平台：**安卓
◇**参考价格：**约150元

Gametel也是一款带有手机支架的安卓平台蓝牙手柄（**图34～图36**），







Gametel蓝牙手柄





■ThinkGeek iCade 8-Bitty蓝牙手柄

它的支架采用滑盖式设计，支持最大宽度为72mm的智能手机。这款产品的体积较小，便携性要好于Moga Pro和Woman，不过手机兼容性要略差一些。它采用1个方向键和1个模拟摇杆，还有6个按键的设计，基本上足够应付大多数游戏了。另外，这款产品支持按键编程，可以将“拖拽”等触控操作编辑到指定按键，在同类产品中比较少见。

6. ThinkGeek iCade 8-Bitty蓝牙手柄

◇**支持平台：**安卓、iOS
◇**参考价格：**约300元

这一款充满复古味道的产品（图37~图39），造型类似任天堂红白机的手柄，边框运用了木材纹理，采用两节AAA电池供电。和ThinkGeek旗下的大部分蓝牙手柄一样，它也是专为Atari（雅达利）的老游戏开发的，理论上也能支持其它游戏和模拟器。如果你对8位机时代还念念不忘的话，它可瞬间带你回到童年时光。

7. iControlPad iPad专用手柄

◇**支持平台：**iPad
◇**参考价格：**暂无

iControlPad（图40~图43）目前尚未在国内正式销售，网购平台中也非常罕见。它恐怕是目前唯一一款iPad专用游戏手柄了，这是本文向大家介绍它原因。它的造型就像一个大号的iPad保护壳，左右两侧各有一个模拟摇杆，背面还有两个扳机键，采用内置锂电池供电，通过iPad底部的接口交换数据。



■ iControlPad iPad专用手柄

最有趣的方式：迷你街机

iCade可能是目前智能平台游戏外设中最有想法的系列产品了，除了前面介绍的iCade 8-Bitty，还有3个有趣的型号：iCade、iCade Jr.和iCade core。只要将平板电脑或智能手机插入它们的机身中，分分钟变身街机。其实它们只支





■iCade能将iPad当成街机来玩

持Atari（雅达利）的老游戏，一共100多款，在App store中打包售价为14美元。其中iCade是为iPad设计（**图44、图45**），iCade Jr.则是为iPhone设计（**图46**），而iCade core相当于一个去掉街机外壳的iCade（**图47**），它们支持蓝牙连接，在使用时还可为iPhone或iPad充电（但不支持新的Lighting接口）。

iCade和iCade core体积相对较大，因此摇杆和按键都有比较合理的尺寸和操作空间，使用感受非常好。不过它们在国内没有正式销售，网购的价格也不便宜，一台iCade的售价要1000元左右，iCade core也要600元左右。至于为iPhone设计的iCade Jr.就有些恶搞的感觉了，售价500元左右，体积非常小，按键区基本只能练一指禅。

写在最后……

以目前的实际市场情况来说，不仅安卓、iOS、Windows Phone三大移动智能平台都没有专门的控制器驱动接口，更别提各平台统一了。这就导致游戏开发商很少会提供控制器支持，控制器制造商只得各自为战，每个品牌都有自己的一套底层驱动，A游戏用得了，B游戏用不了。甚至同一款游戏在安卓平台下支持手柄控制，在iOS平台下则不支持。可以说兼容性暂时在这个领域是不存在的。好在开发商和制造商都已经意识到其中蕴藏的市场潜力，近来越来越多的开发商决定为自己的游戏开发专用外设。但要真正改变这一乱局，还得从根上解决，只有苹果、谷歌、微软在系统中提供统一的驱动接口才行。P



■iCade Jr.为iPhone而设计



■iCade core相当于一个去掉街机外壳的iCade

怀旧游戏，再度重现
移动平台模拟器精选



■北京 Outskirts

目前，在各种移动设备上模拟红白机、街机、DOS以及各种掌机的技术已没什么难度。而最受怀旧人士关注的，除了兼容性之外，就是模拟器的易用性和人性化程度。

一站购齐：街机游戏盒

虽然这款安卓APP的名字中只写了“街机”二字，但实际上它模拟的游戏机种全面覆盖FC红白机、街机（MAME兼容）、SFC超任，在最新发布的2.1版还加入了对GBA的支持（图1）。当然，更为重要的是，它提供了ROM搜索下载功能，常见的游戏ROM一般都可在APP客户端中找到并直接下载。假如你也像笔者那样热爱模拟器，在电脑上存储了一堆游戏ROM，那么有了街机游戏盒的这一功能，就再也不需要辛辛苦苦去“搬运”它们了。正如本节小标题所言，在这里你可以“一站购齐”。该APP的官方下载地址是：http://emu.vszone.cn/android。

初次打开街机游戏盒，程序会自动跳到ROM资源站点界面，这里集成了多家ROM网站的检索入口（图2）。点击



■街机游戏盒中集成了多种游戏模拟器



■APP中集成多家网站的ROM资源检索入口

网站图标之后，呈现在面前的并不是网站的原始页面，而是经过整理之后分门别类的资源列表（图3），只要点击你所感兴趣的游戏图标，就能进入游戏说明页面，并一键将其ROM下载到街机游戏盒当中。由于游戏ROM普遍体积不大，如果网速够快，当你点击资源列表窗口右上角的关闭按钮退出，基本就可以开始玩游戏了。

如果嫌分类检索太麻烦，你也可以在“资源站点”页面输入游戏名直接进行搜索，一般来说热门的游戏都能搜索到，你只需要一键下载即可（图4）。另外你也可以在“资源站点”页面触摸右滑，这里列出了被热搜的游戏，点击链接即可查看游戏说明并下载。

所有下载的ROM都可以在“我的游戏”标签页中找到（图5）。无需考虑哪个机种的游戏需要用什么对应的模拟器来操作，只要点击游戏名之后的“启动”按键，就能直接启动游戏。如果所示，在这里你也可以点击游戏名，选择“创建桌面图标”，APP会自动在手机桌面上为该游戏创建一个图标。往后只需点击该图标，就能直接进入游戏。

游戏界面分为横版和纵版（图6）两种，可随重力感应自动切换，一般情况下推荐用横版进行游戏。控制台的相关按钮都被虚拟到界面上，点击“选项”按钮可以进入到具体的设置界面。注意不同机种的模拟器设置并不一样，例如FC模拟器可以保存进度，但街机模拟器目前则无此功能。若手机带有实体键盘，你也可在“输入设置”中将虚拟按钮映射到实体按钮之上（图7）。

街机游戏盒也支持手动置入游戏ROM。你只需要将ROM放置到存储卡的VSGameBox\roms目录下，APP会自动识别并显示在“我的游戏”列表中。

这款APP也有iOS版，只不过名字改成了“K.O.电玩城”（http://emu.vszone.cn/ios/），且需要越狱。



■资源列表的显示风格与手机桌面一致



■检索到游戏之后，亦可一键下载



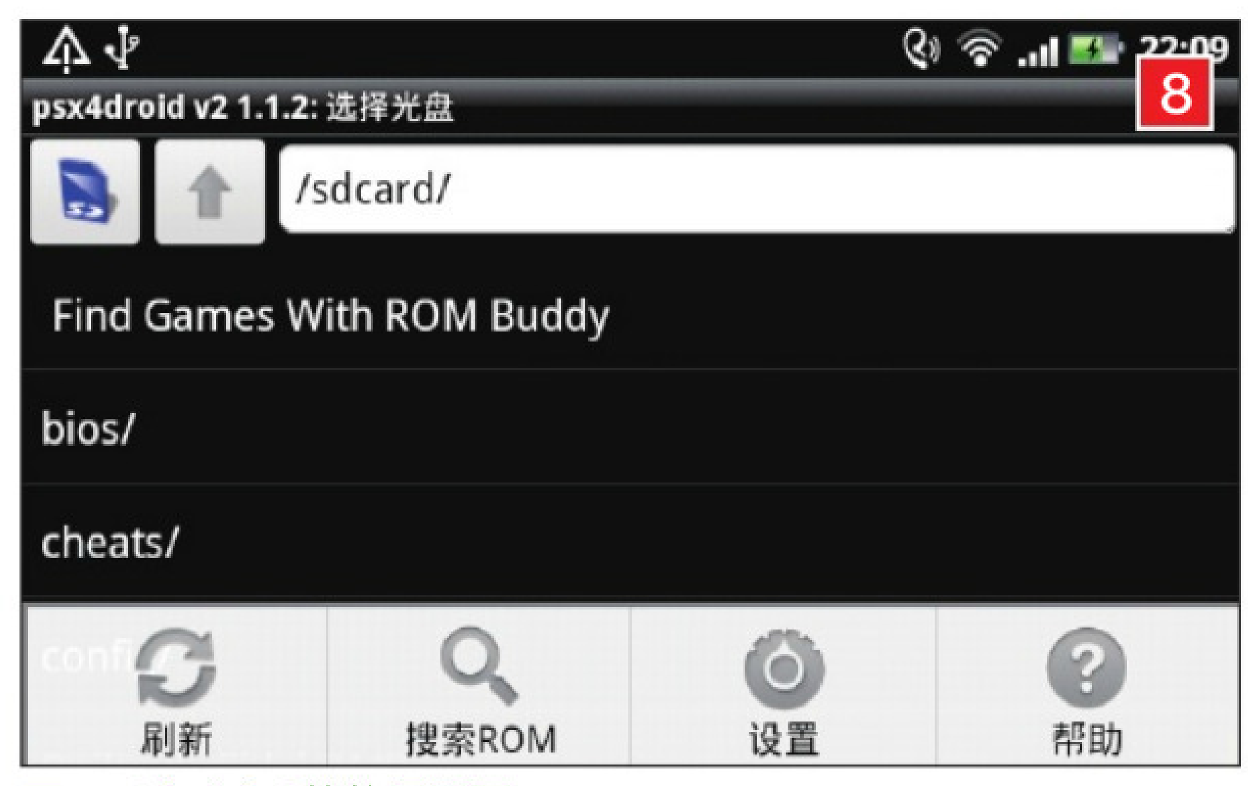
■所有游戏都可以在“我的游戏”中找到



■纵版的游戏界面过小，推荐用横版



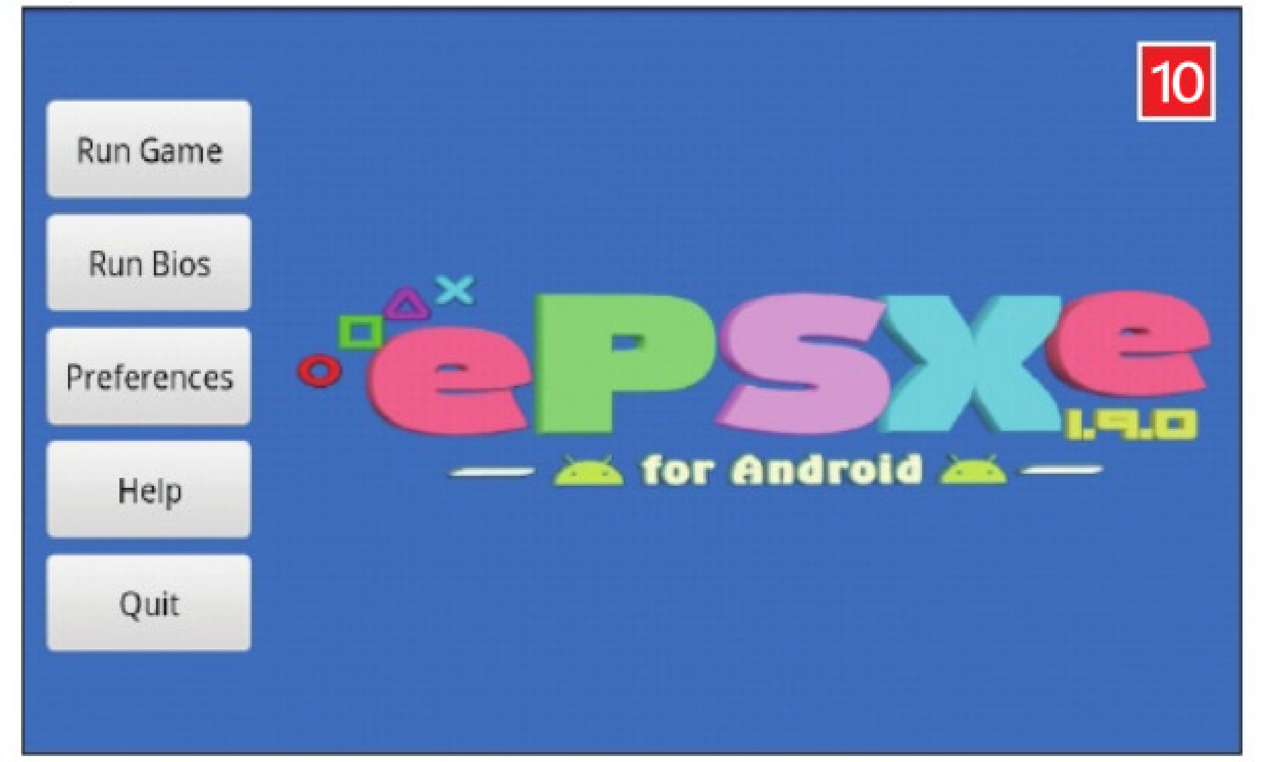
■点击“按键映射”可映射实体按钮



■psx4droid v2的使用界面



■psx4droid v2默认虚拟按键的位置比较有特色



■ePSXe是另一款值得使用的PS模拟器



■ePSXe的默认虚拟按键

PS模拟：psx4droid v2

移动平台的PS模拟器首推psx4droid，不过，现在强烈推荐你改用其新出的V2版（子版本号比原版要低），据笔者体验，V2版的兼容性和易用性均比原版胜出一筹（**图8、图9**）。推荐下载地址：http://android.d.cn/game/1437.html。

使用时要注意，模拟器的安装文件默认不带PS BIOS文件，你需要手动拷贝并在psx4droid中设置BIOS文件（以上下载地址已包括该文件）。

ePSXe是另一款值得推荐的PS模拟器（**图10、图11**）。玩PC模拟器的读者一定不会对这个名字感到陌生，是的，它就是PC版的移植作品。笔者感觉这款APP默认设置下的模拟画面更为流畅，另外兼容性也不错。最大的缺点是界面切换不理想，切换回游戏界面时会需要重新装载PS文件，因此最好经常存档。

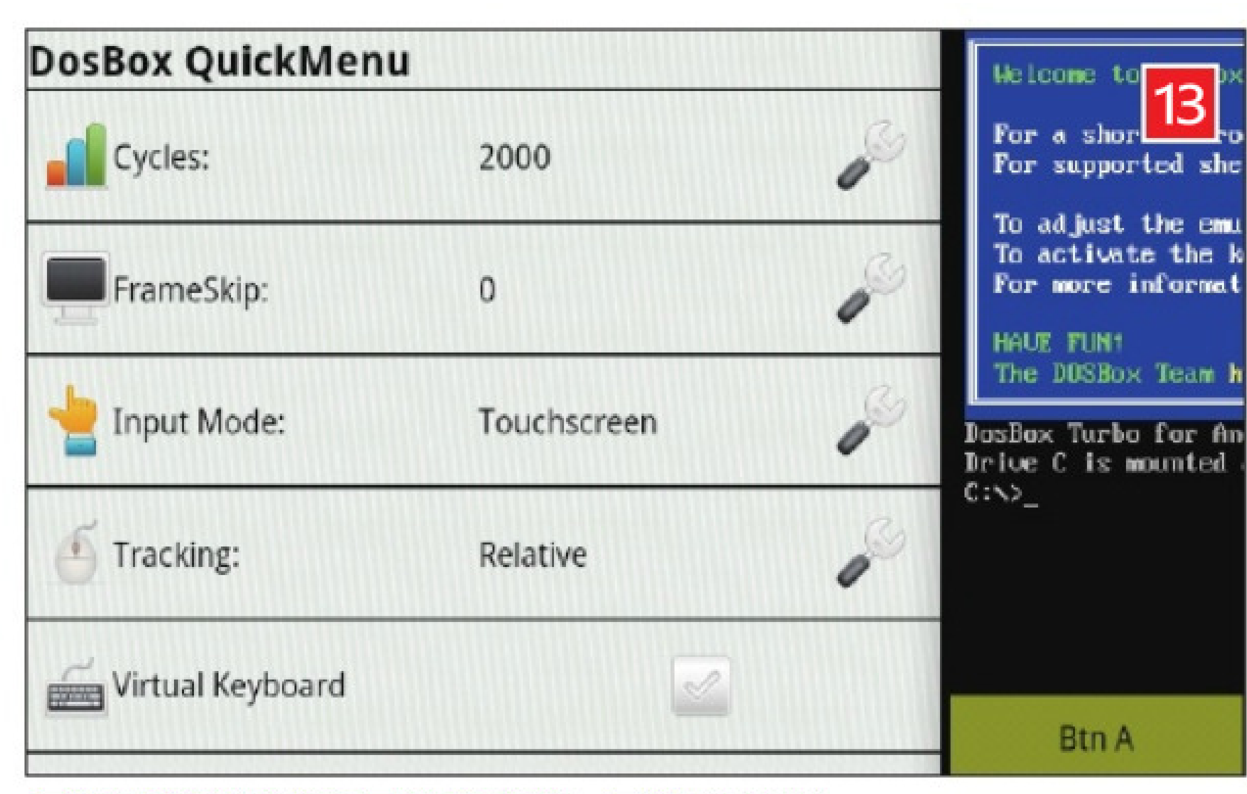
DOS模拟：DosBox Turbo

这也是一款PC版移植作品，可以说移植得并不算完美，例如里面的一些快捷键，实际上只能用PC键盘才可以实现。但是如果你想在安卓系统上玩DOS游戏（**图12**），特别是支持鼠标的DOS游戏，这一模拟器无疑是上好的选择。

注意事项：1.设置菜单可以通过手指在屏幕左侧右滑来调用（**图13**）；2.如果游戏支持鼠标，可使用触屏来操作鼠标指针，或在设置中开启虚拟手柄按键操作；3.本APP有免费版和付费版两种，后者不会锁定CPU频率，在游戏速度方面更有优势，有需要的读者可自行搜索下载付费版；4.官方提供了DosBox Manager作为本APP的外壳程序，它可更方便地配置DOS系统的各种参数。P



■使用DosBox在手机上玩《三国志英杰传》



■设置菜单隐藏在屏幕的左侧，可滑动拉出

音质追求无止境

6款Made for iPhone耳机对比选购

■四川 闻钊



iPhone 5c和5s并没有给大家带来新的惊喜，反而是iPhone的老用户，在最初的新鲜度过后，开始对它的诸多缺点产生不满。例如喜欢听歌的用户，相信都会对iPhone手机附带的耳机音质感到不满。当然，由于苹果风潮的席卷，用户想在市场上购买到一款替代耳机并不困难。不过，正所谓“乱花渐欲迷人眼”，究竟哪一款耳机更为理想呢？鉴于此，笔者今天就为大家介绍市场上销售的6款主流“苹果手机专用”（Made for iPhone）耳机，并对其音质、功能做一简单对比。

什么是Made for iPhone耳机

大家都知道，手机使用的耳机通常是指能够提供免提通话功能的耳机。除在耳机连接线上设有麦克风（话筒）外，音频插头其实也采用了独特的设计。以支持苹果iPhone免提通话的耳机为例，其插头使用4节式的3.5mm音频插头，跟一般只用于听歌的3节式插头不一样（图1）。

具体而言，传统的3节式3.5mm音频插头，一般通称为TRS（Tip-Ring-Sleeve）Connecter，从顶端的第一节数起为左声道、第二节为右声道，第三节则为电源接地线。而苹果iPhone手机所采用的4节插头，则称为TRRS（Tip-Ring-Ring-Sleeve），即在原来3节的基础上多加一节，以作免提通话等相关通讯功能之用。由此iPhone用户可借助免提耳机来听歌、接听来电和调整音量，甚至还可以操作其他功能，例如挑选歌曲等。



■4节式和3节式插头区别

iPhone手机快捷音乐操作功能

■**按+/–键：**调整音量

■**中央键长按：**语音拨号/拒绝接听来电

■**中央键单按1下：**接听/播放音乐/暂停音乐

■**中央键连按2下：**下一首音乐

■**中央键连按3下：**上一首音乐



■该标记表示专门为iPhone手机而设计

目前市面上已有大量印着“Made for iPhone”标记的数码配件产品销售。顾名思义，“Made for iPhone”表示该款电子配件是专门为连接苹果iPhone手机而设计（图2），经开发人员认证，符合苹果公司的性能标准。在苹果公司的官方网页“关于iPhone、iPad和iPod配件”一页内就专门提到，为确保获取最佳体验，Apple为配件制造商制定了特殊的兼容性要求。凡是经设计和认证可兼容的产品，包装上都会贴有“Made for”标签。因此，当消费者购买具有“Made for iPhone”字样的耳机产品时，其质量应该都会有一定的保证。



■Shure（舒尔）线控器Music Phone Adapter

iPhone专用耳机选购要点

正如前面所说，普通消费者只要选购一款具有“Made for iPhone”标记的耳机，就能够正常发声，支持苹果手机的部分操作功能。不过，如果你对耳机的音质和功能有更高要求的话，还可以参考以下的选购要点。

1.注意耳机的阻抗值

现在市场上的“Made for iPhone”耳机型号众多，便宜的二、三百元一副，贵的则要两、三千元以上。一般而言，其区别主要在于各个厂商使用的技术和发声单元（又称驱动单元）不同。至于技术规格，通常耳机的阻抗值为16Ω，灵敏度达到100dB以上，就完全能够应付iPhone手机输出的音频功率。

但是，如果追求音质的用户想选购其他的高档耳机（非苹果手机专用），则更应注意耳机的技术规格。如果使用iPhone手机作为播放器，耳机的阻抗值不应超过26Ω，灵敏度宜低于100dB。否则，使用iPhone作播放器就会显得很吃力，有“推不动”的感觉。



■Audio-Technica（铁三角）专为iPhone通话设计的线控器AT335i

2.使用iPhone免提配件（线控器）

如果你平时已经习惯使用某一款耳机，但该耳机并未设计手机免提通话功能，这时不妨在市场上另外买一个内置麦克风的耳机线控器（又称免提延长线），用它连接普通耳机，再连接到苹果手机上，同样可以使用iPhone手机的免提通话功能（图3、图4）。

不过，选购线控器时，用户特别要注意其长度。由于线控器连接耳机后就会变得更长，要考虑使用时是否会不便。

3.Made for iPhone耳机的兼容性

其实，除了苹果的iPhone，其他品牌手机的耳机也大都采用4节式3.5mm耳机插头。不过用户要注意区分的是，

适合其他品牌手机使用的免提耳机，并不适合苹果iPhone使用。像笔者测试过Motorola、Sony Ericsson及HTC等品牌的原厂耳机，发现这些耳机插头的第3节及第4节长度跟苹果专用耳机有所不同。

反之，笔者尝试把苹果手机专用耳机用于其他品牌的手机，发现所支持的功能也各有差异，具体如右表所示。

苹果专用耳机在其他品牌手机上的兼容性测试	
手机型号	功能
HTC DesireHD	可操作听歌及通话，但不能调音量大小
HTC Wildrire	听歌功能正常，通话时可听到对方声音，但不能通过麦克风对话
Sony Ericsson Xperia X10	只可听歌
Samsung Galaxy S	播放歌曲效果差，所有通话功能均不支持
Motorola Milestone	播放功能正常，通话时只能听到对方的声音，但不能使用麦克风



Altec Lansing MZX406



Audio-Technica ATH-CH400i



EOps Noisezero ioi Bencid-the-neck

iPhone专用耳机代表产品简介

1.Altec Lansing MZX406

Altec Lansing（奥特蓝星）是一家美国的著名音响品牌，该公司近年来专注于推出个人电脑上使用的音箱，同时也推出便携式音响产品。MZX406是专门为iPhone手机设计的入耳式耳机（**图5**），特大的耳机外壳内藏有平衡电枢式的9mm钕磁铁发声单元，能输出音场开阔、动态分明的音频信号。

音色取向：低频雄厚，音场广阔

参考价格：499元

2.Audio-Technica ATH-CH400i

日本耳机品牌Audio-Technica（铁三角）专门为苹果iPhone手机推出的ATH-CK400i耳机（**图6**），除采用独家驱动单元发声，保持高保真音色外，还内置全方向的指向性麦克风，让听歌和通话质量均同样清晰。

音色取向：三频平衡，高音出色

参考售价：380元

3.EOps Noisezero ioi Bencid-the-neck

美国品牌Eops推出过几款以歌手命名的Crossover（跨界）耳机。该公司旗下最新推出的入耳式耳机i0i Benind-the-neck（**图7**），采用9mm钕磁铁单元，配合独有的2x BassReflex技术，可大大增强低音效果。此外，该耳机为长短线设计，方便用户挂在脖子上使用。

音色取向：中频和低频较出众

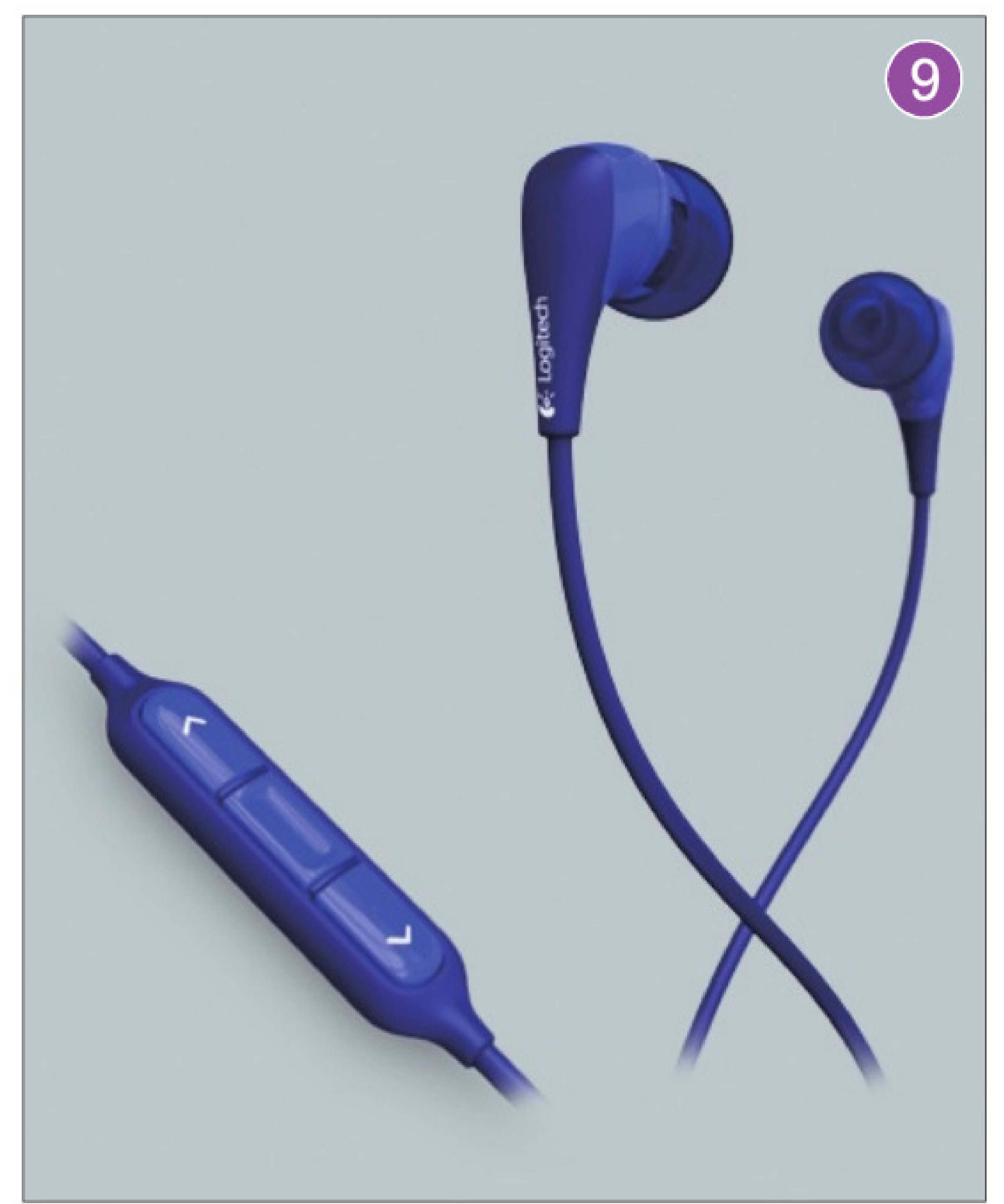
参考售价：399元



■JVC HA-FR50




■Philips SHE9757



■Logitech Ultmate Ears 200vi

4.JVC HA-FR50

日本JVC（胜利）公司目前生产的耳机产品中，只有这款HA-FR50耳机（图8）支持iPhone手机的免提通话功能。它走的是平价且年轻的设计路线，采用独特的弧形外壳设计，适合不同用户的耳形，能确保用户长时间佩戴仍感觉很舒服。其耳塞部分采用了高弹性和柔软的记忆耳绵（泡沫硅胶）制造，将耳塞放入耳道内就能阻隔外部噪音。

音色取向：中频有力，低频沉实

参考售价：350元

5.Logitech Ultmate Ears 200vi

2008年，Logitech（罗技）公司正式收购备受世界级音乐家及音响工程师尊崇的Ultimate Ears（UE）耳机品牌。近期UE推出的一系列入门型号耳机，包括200vi（图9）、300vi及400vi等均印有Logitech商标。其中200vi除保留UE耳机一贯的优秀音色表现外，外观设计亦更富有色彩变化，让消费者以入门级价格就能尝试UE平衡的音效表现。

音色取向：中频、代频效果明显

参考售价：280元

6.Philips SHE9757

荷兰Philips（飞利浦）公司专门为苹果iPhone手机设计的SHE9757耳机（图10），采用了一种名为“Angled Acoustic Piep”的设计来配合人体耳道构造，用户佩戴时能稳固舒适地紧贴耳朵，并加强隔音效果。即使在低音量下，仍能确保把最佳的音色传送到用户双耳中。

音色取向：高频及中频的人声突出

参考售价：430元

6款代表耳机产品对比测试

前面了解过6款苹果手机专用耳机的技术特点和功能特性后，相信大家更感兴趣的是它们的实际使用效果如何？为此，笔者专门进行了一番简单的对比测试，不过，由于笔者个人水平和条件所限，特别是耳机的音色更是见仁见智，因此以下测试结果纯为笔者个人的一些观感，仅供大家作为参考。

1.音色表现

笔者使用苹果iPhone 4手机播放多首流行歌曲，用以测试耳机的动态范围、音乐感，以及重现乐器、歌手的音色表现。

●Altec Lansing MZX406

人声和背景音乐的音场都很开阔，但声音不够响亮，显得不太清晰，而低频部分则有点“过火”，当然喜爱低音的流行音乐用户可能会比较中意。

●JVC HA-FR50

这款耳机的高音部分接近于在录音室里听到的效果。但低频爆炸力太强，有些掩盖了高频和中频的声音。如果用来听演唱会，可能会因音乐太强而使人声变弱。

●Audio Technica ATH-CH400i

这款耳机的高频、中频、低频等3个频段都比较均衡，尤其是高音非常清晰。中音部分的人声有类似在录音室中听的感觉，但整体音乐感不够强。

●EOps Noisezero ioi Bencid-the-neck

这款耳机重现的乐器声清晰，也听得出音乐的层次，但低频力度不强，下潜深度也不够。

●Logitech Ultmate Ears 200vi

这款耳机的动态范围不错，节奏感爽朗，乐器的每个音节都相当干净，声音清晰度相当高。整体来讲，笔者个人的感觉是比较好听，低频量感也相当充足。

六款苹果手机专用耳机技术规格比较表						
型号	Altec Lansing MZX406	Audio-Technica ATH-CH400i	EOps Noisezero ioi Benind-the-neck	JVC HA-FR50	Logitech Ultmate Ears 200vi	Philips SHE9757
发声单元	9mm钕磁铁单元	8.8mm驱动单元	9mm钕磁铁单元	8.5mm强化钕磁铁单元	厂方未提供资料	8.6mm钕磁铁单元
频率范围	20Hz～20kHz	20Hz～20kHz	20Hz～22kHz	8Hz～23kHz	20Hz～15kHz	5Hz～23.5kHz
阻抗	16Ω	16Ω	16Ω	16Ω	16Ω	16Ω
灵敏度	113dB/w	100dB/w	厂方未提供资料	102dB/w	107dB/w	103dB/w
线长	1.2米	1.2米	1.12米	1.2米	1.15米	1.2米
重量	13g	13g	12g	13g	12g	13g
耳机颜色	黑	白、红、蓝、绿、粉、红、黑	黑金、黑银、黑、黑红	粉红、灰、蓝、黑	红、蓝、黑	银白

●Philips SHE9757

这款耳机的高频和低频部分能发挥出应有的表现，尤其是高音部分比较明亮。但中频的人声不够突出，听Live版现场音乐会可能效果会好一些。

2.功能比较

除了音色很重要之外，一款耳机的其他功能如隔音效果、通话清晰度、线材质量和佩戴舒适度，都是选购时需要考虑的因素。

●Altec Lansing MZX406

隔音：隔音效果不错，漏音现象属于可接受范围内。

通话：收音清晰，能清楚听到对方的讲话。

线材：线材的材质柔软，不容易造成听诊效应。

佩戴：耳机外壳太大，而且耳塞较硬。

小结：作为美国品牌耳机，Altec Lansing的耳机对于中国人而言显得体积过大，戴上后会感觉不太舒服。不过在通话效果方面，由于麦克风的位置设计得恰到好处，用户通话时不需要特意将它放到嘴边，就能清晰地跟对方交谈。

●Audio Technica ATH-CH400i

隔音：隔音能力一般，但没有出现严重的漏音情况。

通话：通话最清晰，而且所接收到的杂音不多。

线材：线材柔软，听诊效应不太严重。

佩戴：耳机重量轻，而且形状设计上能配合不同耳形。

小结：整体而言，在6款耳机中，Audio Technica耳机的语音最清晰，轻盈的外壳也便于使用。

●EOps Noisezero ioi Bencid-the-neck

隔音：有隔音不足和漏音现象。

通话：麦克风设在右耳机线上，通话清晰。

线材：线材用软胶制成，几乎没有听诊效应。

佩戴：耳机体积小巧，长时间佩戴也不会感到不适。

小结：Eops耳机虽然在国内的知名度要低一些，但整体而言表现不错。尤其是耳机线材有着非常好的抗听诊效应能力，长短线设计也方便挂在脖子上，值得称赞。

●JVC HA-FR50

隔音：采用记忆耳塞棉，但隔音效果一般。

通话：声音清晰干净。

线材：线材较硬，但没有因此出现听诊效应。

佩戴：耳机设计小巧，佩戴舒适。

小结：在功能测试中，这款耳机没有什么严重的问题出现，表现很平均，而且它的优点是设计可爱，迎合了年轻人的口味。

●Logitech Ultmate Ears 200vi

隔音：把音量调到最大也无漏音。

通话：通话时人声不够明亮。

线材：耳机线较硬，很容易造成听诊效应。

佩戴：耳机轻巧，佩戴舒适。

小结：这款耳机的隔音能力最强，但耳机线比较容易产生听诊效应，可能会影响通话和听音乐。

●Philips SHE9757

隔音：隔音方面有不错的表现，也没有漏音情况。

通话：通话清晰，不会接收到太多的环境杂音。

线材：用手触碰线材时，有少许听诊效应问题出现。

佩戴：人体工学设计的外壳，贴耳舒适。

小结：Philips SHE9757耳机有一点隔音不足的缺点，但外形却最贴耳，即使在走动的情况下，耳机仍可紧贴用户耳边。

结束语

笔者建议有需要的苹果玩家不妨都选购一款专用耳机，畅享苹果数码产品的乐趣。至于选择哪个品牌的耳机产品则是见仁见智的问题。以本文介绍的产品为例，笔者个人的感受是，UE不愧是耳机界的老大哥，其音色表现有较为突出的优势，虽然它的线材容易出现听诊效应，但瑕不掩瑜，仍然不影响整体效果，而且价格比较便宜。当然，正所谓“萝卜青菜、各有所爱”，相信各位“苹果控”都能选到自己最适合的“Made for iPhone”耳机！P



■平台：iOS/Android
■售价：免费

■左图：新闻支持下载与分享功能，女播音员声音很动听
■右图：简洁的界面风格，支持线控操作、蓝牙播放

听会儿

听有声新闻，解放你的双眼！不论你是在走路、乘车、健身、做家务……你都能用“听会儿”来获取最新、最热的资讯。

■沈阳 阿诺

公司新来一女同事，长得挺漂亮，就坐在笔者工位旁边。为了和她搭讪，笔者先轻声咳了一下，清清嗓子，女同事马上转过来柔声问道：“是不是感冒了呀？”笔者很兴奋：“是有那么一点。”她马上严肃了起来：“那请离我远点！”

被她这么一打击，笔者真是病了，感冒躺在床上好几天没出家门。多日后再读新闻，才知道微软买了诺基亚，美国要揍叙利亚……这世界变得真是快啊！不仅如此，之前关注的体育赛事也有了结果，这几天竟都给错过了。看来，新闻还是要随时关注才好。

给手机安装个“听会儿”吧，与众多新闻客户端不同的是，它提供的内容完全是有声资讯，用户无须费眼阅读文字，不论是在走路、开车、健身、做家务还是坐公交地铁，都能用它来获取最新资讯。内容方面，听会儿有种类繁多的频道，用户可从热点新闻、大城晓事、国际新闻、娱乐八卦、军事新闻、体育新闻等频道中订阅，实现内容的自定义。

除了听新闻，听会儿还能做什么？笔者发现，这款软件也可作为闹钟使用，想象一下在清晨被女主播磁性的声音叫醒，那样的感觉要比平时自己挣扎着起床好多了吧……

作为以听为主的电台类软件，听会儿也有与生俱来的瑕疵，毕竟相对于阅读文本，听音频要消耗更多流量。根据笔者测试，新闻均为MP3格式，1分钟内容大约要消耗1MB流量。节约流量的办法是使用软件的离线收听功能，让新闻在WiFi环境下预先下载到本地，以后收听时软件就会优先从本地读取了。

听会儿急需改进的一点是新闻缺少配图，习惯阅读传统新闻的人会总觉得少了点什么，另外就是软件尽管支持绑定微博、微信等社交平台，但用户互动交流的环节仍显薄弱。



■可登陆网页版http://www.tinghui.fm/试听，内容与手机端一致，但无自定义功能



■平台：iOS/Android/WP

■售价：免费

■左图：无须注册便于使用，界面简洁干净

■右图：尽管软件有“对症找药”功能，但笔者建议大家还要多听医生的建议

家庭用药

日常生活中不再被虚假药品或保健品所欺骗，了解药品的副作用，查询药品的说明书。

■沈阳 阿诺

感冒刚好，笔者又患上失眠了，接连几天难以入眠，索性回医院求医问药。大夫见到我很高兴：“我就知道你会回来的！”检查化验一通，大夫说：“你这是心病，平时要放宽心，积极生活，我给你开点安眠药吧，睡前要严格按剂量服用。”在医院折腾了一天，笔者很晚才到家，身体倍感疲倦倒在床上就睡着了，梦中突然想起一件重要的事——医生给开的药还没吃呢！于是急忙起身准备吃药，可谁知药品说明书怎么也找不到了……要不然全吃了？不行，太浪费了！正在焦急之时，笔者突然想起“家庭用药”这款软件，并且通过它顺利找到了电子版说明书，笔者也终于可以安心地吃药睡觉了。

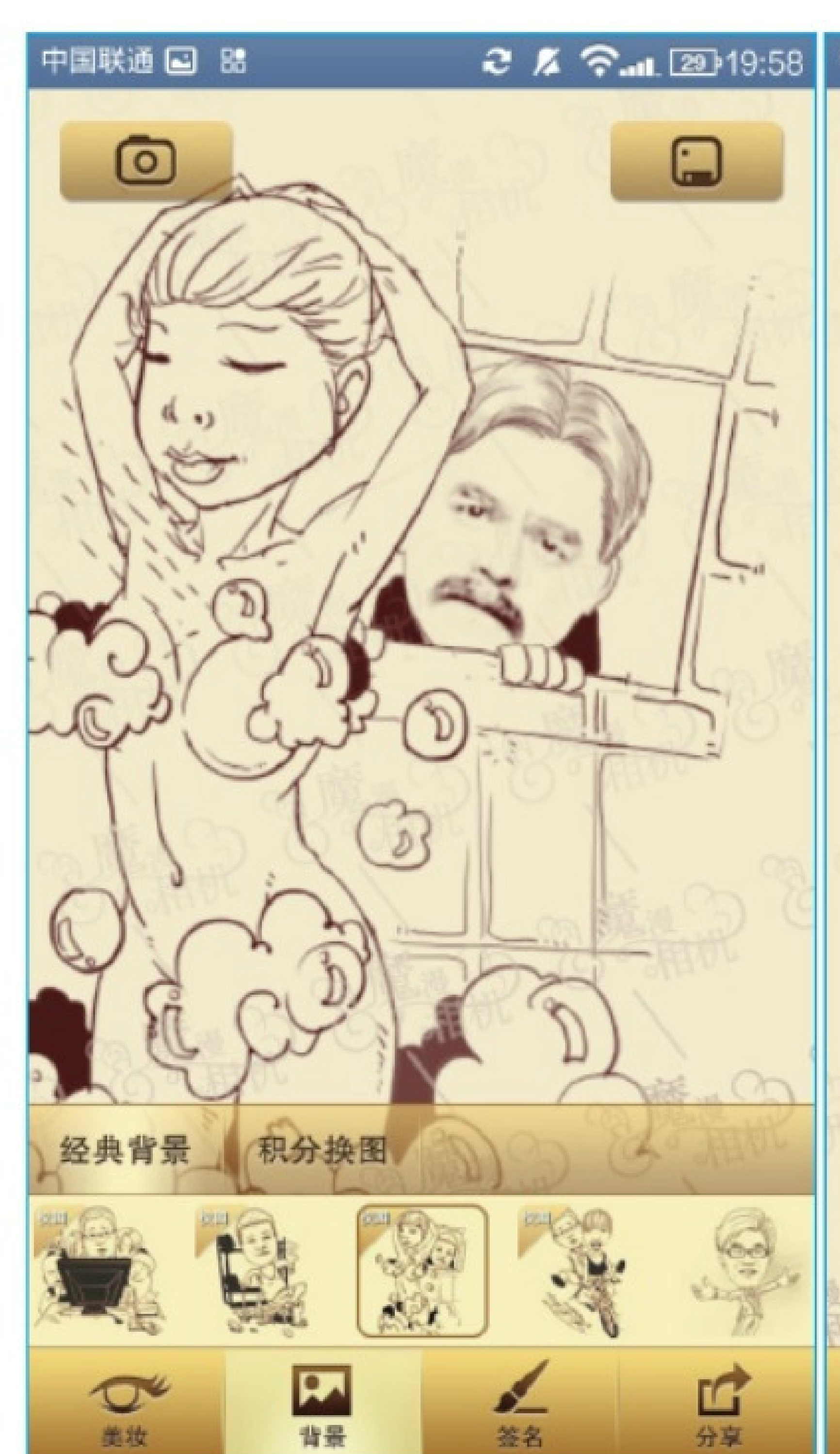
“家庭用药”由丁香园团队研发，该团队组建了国内医学专业网站，他们的移动平台产品还包括适合专业用户的用药助手。本次介绍的“家庭用药”，是一款专门面向大众家庭用户的药品信息查询以及日常安全用药的辅助工具，提供对症找药、服药安全警示，家庭药箱、药品/保健食品信息查询，附近药店等功能。

“家庭用药”有条码扫描功能，使用手机摄像头扫描药品包装盒条形码，可快速查看相关药品、保健品说明。软件还收录了专业的疾病描述和治疗方案，提供医生推荐的常用药，可作为对症用药的参考。对于家庭用户，软件还包含了常用药品的介绍，根据家人服药情况，它还能智能提醒用药安全，通过设置服药提醒，患者就不用担心忘记服药了。

对于身体健康的人而言，“家庭用药”并不需要常驻手机，它的意义在于当你需要查询药品说明书时，可以用软件参考一下。“家庭用药”收录了常用药品和保健品说明书，考虑到现在几乎每家都有个小药箱，笔者觉得这是该软件最有用的功能。



■多平台版本满足不同用户需要





■平台：Android
■售价：免费

■左图：用来恶搞朋友实在是再合适不过了
■右图：快和陈老师合影吧！

魔漫相机

一款直接将人拍摄成漫画的相机，头像放入漫画场景中，画面充满喜感。你绝对想象不到下一个你会是什么样子……

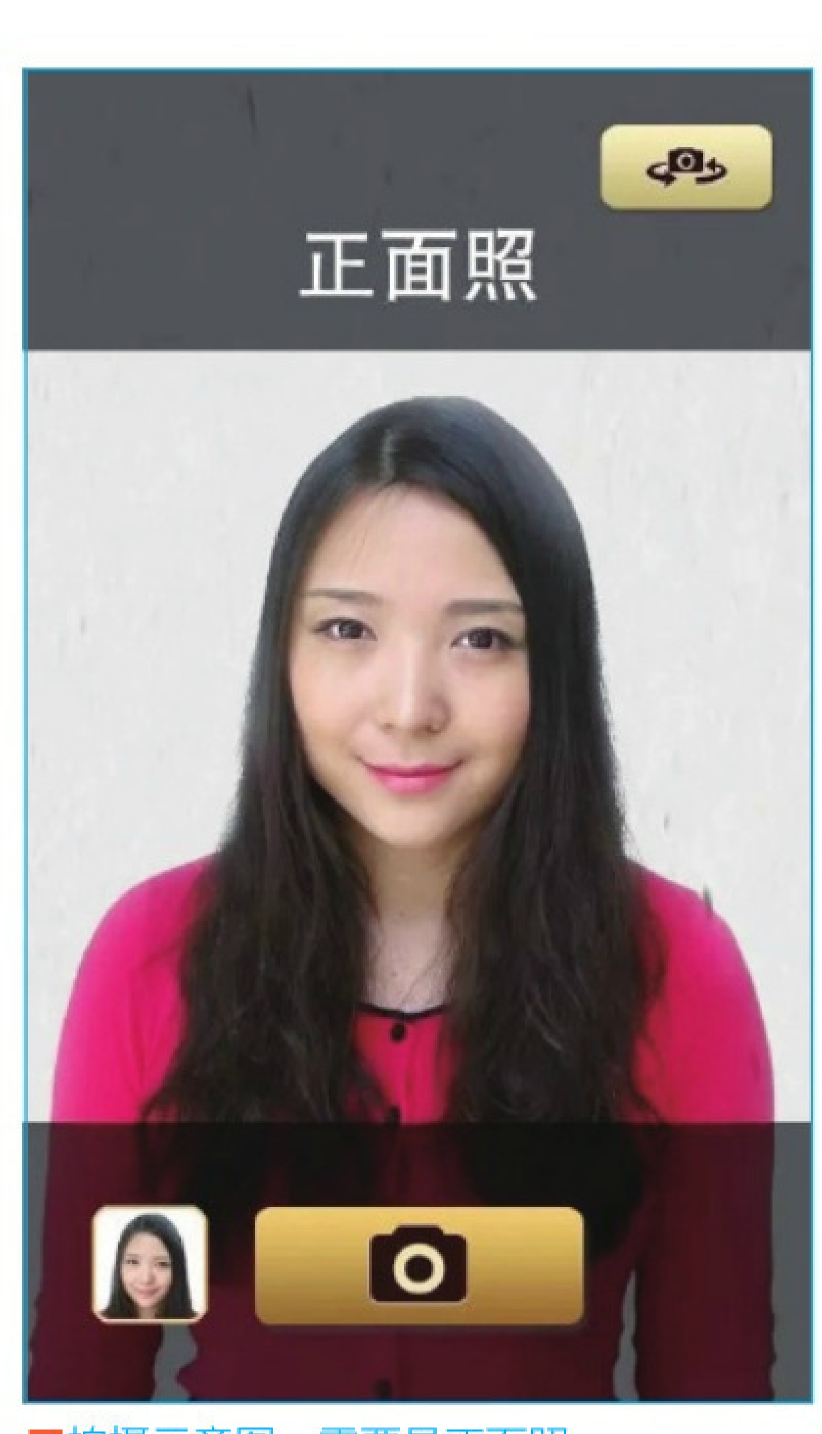
■沈阳 阿诺

口中还留有药片儿的余香，心中默念着“放宽心，积极生活”的忠告，笔者发誓以后都要快乐、坚强地生活。正在笔者筹划自己的美好未来时，我那身心健康、积极向上的大表弟不知从哪里窜了出来，欢天喜地的对我说：“大表哥！我终于拜了个好大师，他呼风唤雨，能掐会算，还不收费，你快来见见吧！”左右无事，笔者便跟着他去了大师的住处，大师上下打量了我一翻，说道：“你很穷！”大表弟立马接到：“哇，大师真准、真准！”大师微微一笑：“若算命理，仍需你一幅画像，我是不收费的，不过门口画像师傅另收诚意金1万元，你看……”笔者笑道：“好说好说”然后那拿出“魔漫相机”自拍一张并交给大师，大师沉吟良久，后又缓缓抬手指向西南，我问道：“大师是叫我去西南求学？”大师怒道：“我是叫你出去！”

使用魔漫相机，每张照片都会让你捧腹大笑，你也不会知道自己下一张照片会是什么样子。这款相机软件与众不同的是，它并非渲染原图，而是从中把你的头像截取出来，放在另一个搞笑的漫画场景里，由于软件提供的场景均为原创，由漫画家绘制，所以画面效果比较出色，搞笑程度肯定不会让你失望。

软件启动后，先拍摄或导入一张照片，注意要选择清晰的正面照并避免面部阴影，否则画质会大打折扣。然后选择性别，会分别对应两套素材，选好后魔漫相机会马上展示一张修改好的漫画图，你会发现自己的样子十分滑稽（比如和陈老师同盖一张被子自拍……）。要保存或分享，点击右上角的磁盘按钮，就可以选择分享到微信、新浪微博、腾讯微博。

你还可以对漫画进行修改，双指按住屏幕可缩放或选装，点底部的“美装”还可改变脸型、发型、眼镜、眉毛，每个子项包含的素材很多，挑选空间很大。选择“背景”则会改变整个漫画主题，还可以用积分兑换或花钱购买更多背景素材，喜欢恶搞的朋友快来试试吧！



■拍摄示意图，需要是正面照





■平台：Android
■售价：免费

■左图：老年桌面主界面，图标大小、位置都能自定义
■右图：在设置中可随时改变模式，不必另外下载软件

老年桌面

这是一款老年人专用的桌面软件，它可以将智能手机摇身一变成为老年人专用机，让家里的老年人也能享受新的科技产品。

■沈阳 阿诺

被逐出师门的大表弟落寞地走在村里的大马路上，看着路上疾驰而过的大货车，他想起了曾是货车司机后因酒驾入狱的父亲。走着走着，大表弟情不自禁地说出了父亲常挂在嘴边的话——喝酒开车就是快！我看着他笑道：“小时候你爹最疼你了，那年你5岁，有次家里亲戚团聚，他故意问你‘是爹重要还是钱重要啊？’你毫不犹豫地说‘当然是爹重要啦’，亲戚们纷纷投来羡慕的目光，谁知你又马上补充‘我总可以从爹你这儿拿到钱花嘛。’让你爹好丢面子呢！”大表弟不好意思地说：“那时不是小孩子不懂事么，等我有以后赚钱了，一定给我爹买一部好手机，而且是最流行的诺基亚！”

关爱家里的长辈，就应该让他们多接触新鲜事物，当年轻人在不断追逐智能手机时，别忘了让家中的老人也赶上潮流。不过智能机系统复杂，虚拟键盘字小难用，老人通常无法掌握。这款“老年桌面”算是在这方面的一个尝试，它几乎把功能机的特点完全展现到智能手机上，每个按钮都非常大，还有来电读名字、读短信等功能。另外考虑到一些老人手抖的问题，软件还能开启防手抖模式，按钮需要多按一会儿才能生效。

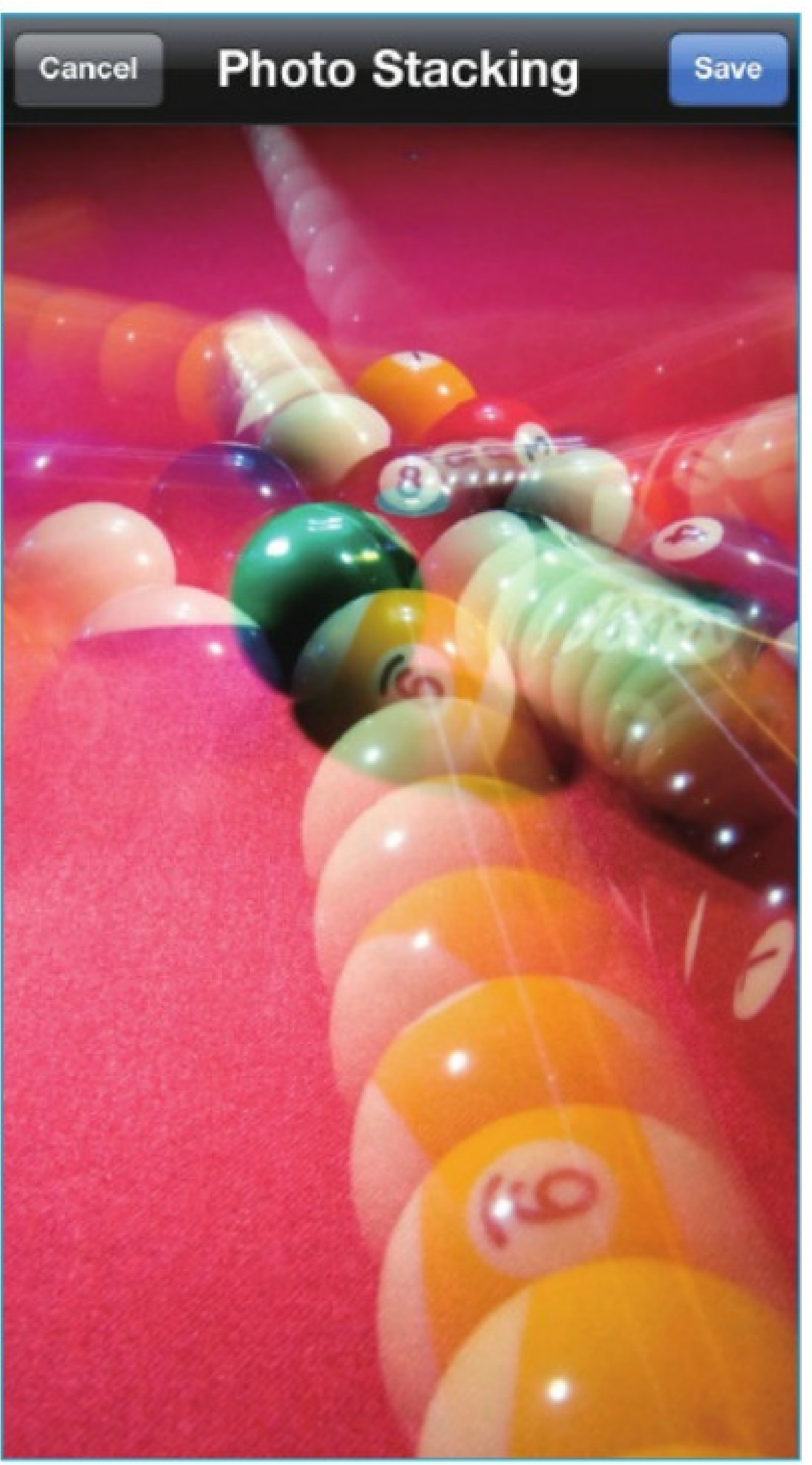
老年桌面可在“大桌面”和“子女端”切换，子女端通过电话号码验证，可以使用远程协助功能，调整对方老年桌面的设置。老年桌面还有聊天室，女子不仅可以和老人语音聊天，还能远程分享图片。软件的细节考虑得十分周全，比方说主屏幕只有一个手势——上下滑屏，老人学习起来更容易。常用的联系人可以直接在桌面建立图标，一点即可拨号。锁屏界面上还有大字体时间、日期、星期、农历、节气显示，通讯录中的特大头像方便识字少的老人。

当然，老年桌面还有很多不足之处，不一定所有的老人都能接受，但它毕竟能让一部分老年人体验到智能手机的好处，希望这款免费软件越做越好！



■更多第三方应用可以很方便地添加





■平台：iOS
■售价：6元

■左图：瞬间拍摄多张照片，从中挑出满意的
■右图：还能用图中这种方式记录运动轨迹

Burst Mode

最高可达每秒钟60张连拍性能的相机应用，帮你记录下连贯的运动照片。

■沈阳 阿诺

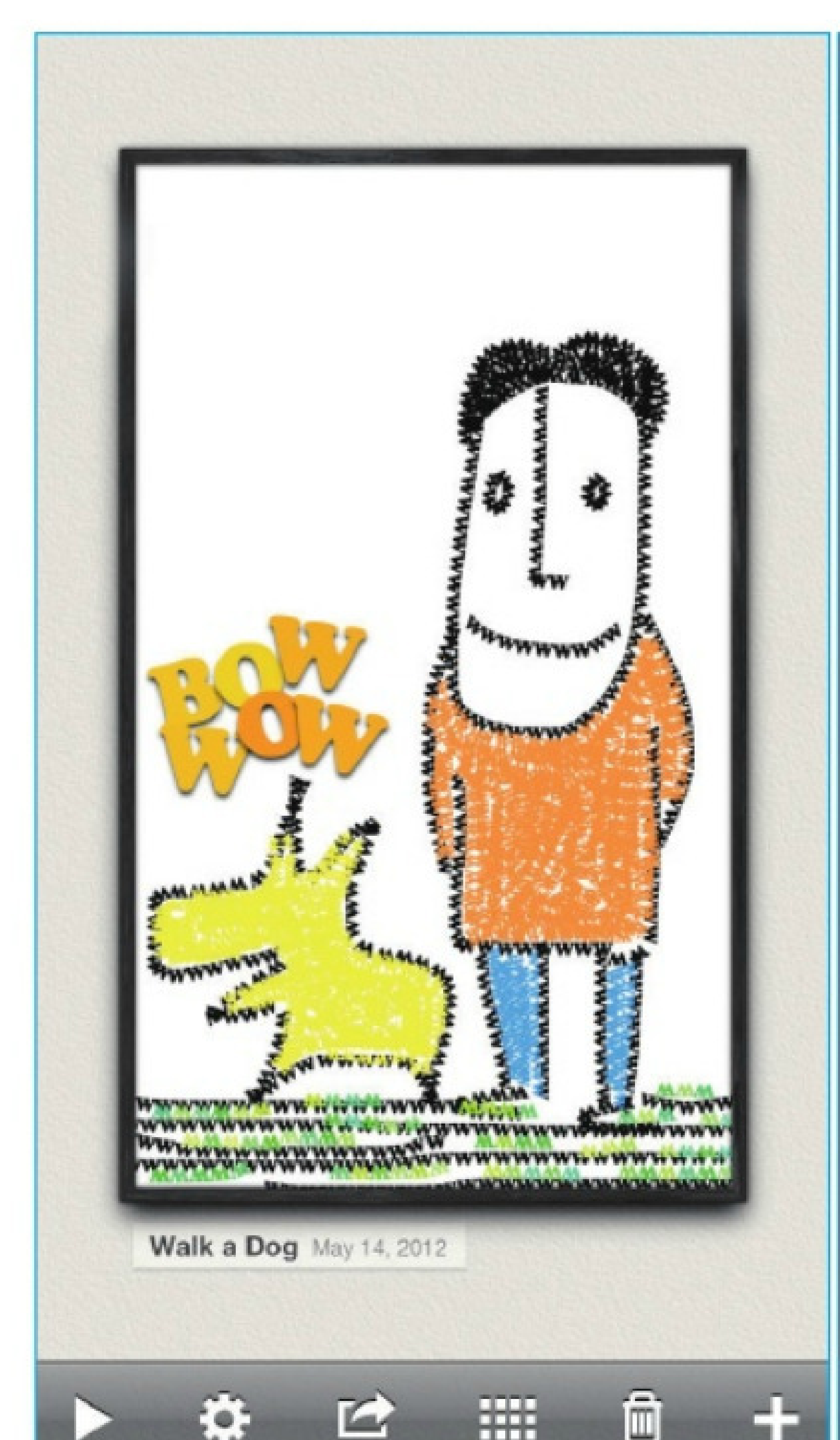
眼看就要到家了，大表弟又聊起了他此生最光荣的时刻——三年级时，他在县武术比赛上代表学校取得了好成绩，荣获了“太极剑”项目的第一名，获得一个亮闪闪的奖杯。学校领导为了表扬他，特意在周一升旗仪式上，当着全校师生讲话说：“他虽是一人独剑，但代表的是我们整个集体，所以他的剑也是集体的剑！”受气氛感染，大表弟热泪盈眶地高呼：“我的剑就是你的剑！”后来听说，这句话被一位使剑的高手学去，江湖中人称易大师……每次说到此处，大表弟都很后悔当初没能把自己各种耍剑的姿势拍下来，只可惜那时不像现在，手机没有这么强的连拍能力。

说起连拍能力，iOS自带的相机也就那么回事，运动题材基本歇菜，要是你想拍朋友打球、玩滑板，或者需要捕捉一个完美瞬间，记得试试“Burst Mode”一类的拍照工具。这款应用支持拍摄多种分辨率图像，每次连拍最高可达1000张。不过需要注意的是，各代iOS设备的硬件不同，实际拍摄照片的分辨率、相机连拍速度及连拍数量都有不同，另外根据苹果官方说明，iPhone 5拍摄800万像素的照片连拍速度是每秒20张，iPhone 4S是每秒12张，所以在全分辨率的情况下，Burst Mode亦无法突破这一极限。

Burst Mode的优势在于低分辨率高速拍摄（如1920×1080），用户最高能拥有每秒钟60张的连拍性能，适合记录帅气的运动瞬间，也方便你上传到微博分享。Burst Mode支持延迟拍摄、音量键快门，能调节曝光和对焦点，设计简洁功能齐全。



■连拍会带给你一张近乎完美的运动题材照片





■平台：iOS
■售价：12元

■左图：用字符画人和小狗
■右图：你能看出画中有哪些单词吗？

Type Drawing

发挥你的想象力，用文字和字符创造出美丽的图画吧！不同字体、大小、颜色的文字，都可以成为你手上精巧的素材。

■沈阳 阿诺

大表弟的真情流露让笔者难以自已，借此机会，我要向各位读者朋友分享一段埋藏在心中多年的秘密，这个秘密就是——我曾经是一名画家！说起来大家也许不信，笔者曾经学画寒暑不坠，为了求学，笔者曾到过风景秀美的邻村，借住在村里小伙公认的女神王姑娘家。每天清晨，她都会为我烧饭做菜，供我美美地吃饱，然后我就会带着颜料和画板出门，在田间刻苦地练习画技。不知不觉一个月过去了，当要和她告别时，想起她这段日子对我的照顾，实在是心存感激，于是坚持要付一些钱给她。可王姑娘说："不，我不要钱，如果可以的话，你就给我一张画吧！"看到她竟如此看重自己，正欲表白时，王姑娘又说："我那个倒霉弟弟总嚷嚷着以后要当画家，等他从学校回来，我就把你的画给他看看，好让他打消这个念头……"

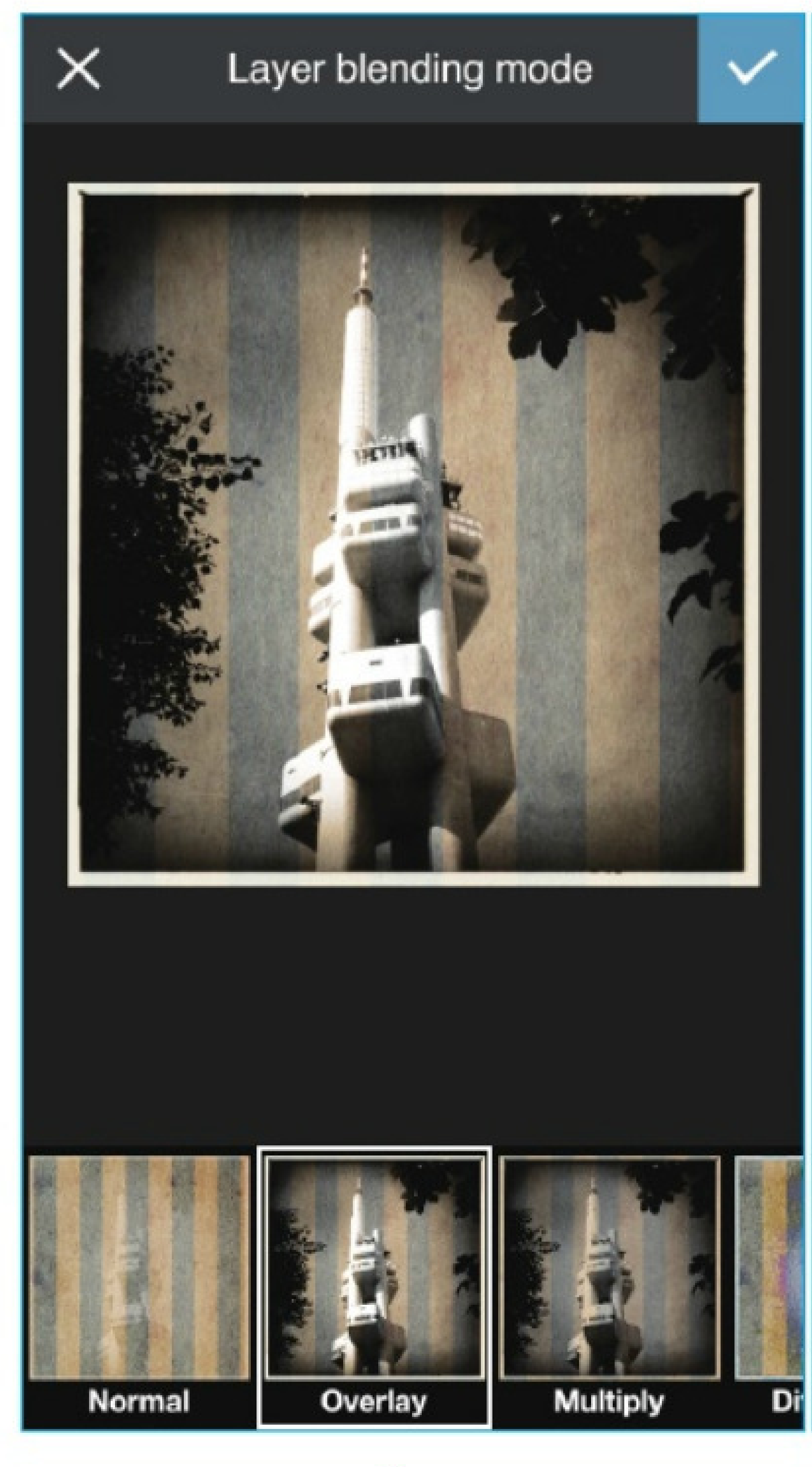
这就是为什么一提起绘画，笔者的眼泪就会止不住的流的原因。好了，不谈伤心事。这几年，网上流行过一阵子字符画，后来出现了专门的生成工具，将照片变成ASCII字符，独特、飘逸的风格令人惊叹，咱们玩玩这些就很好了，不用挤破头去充艺术家。

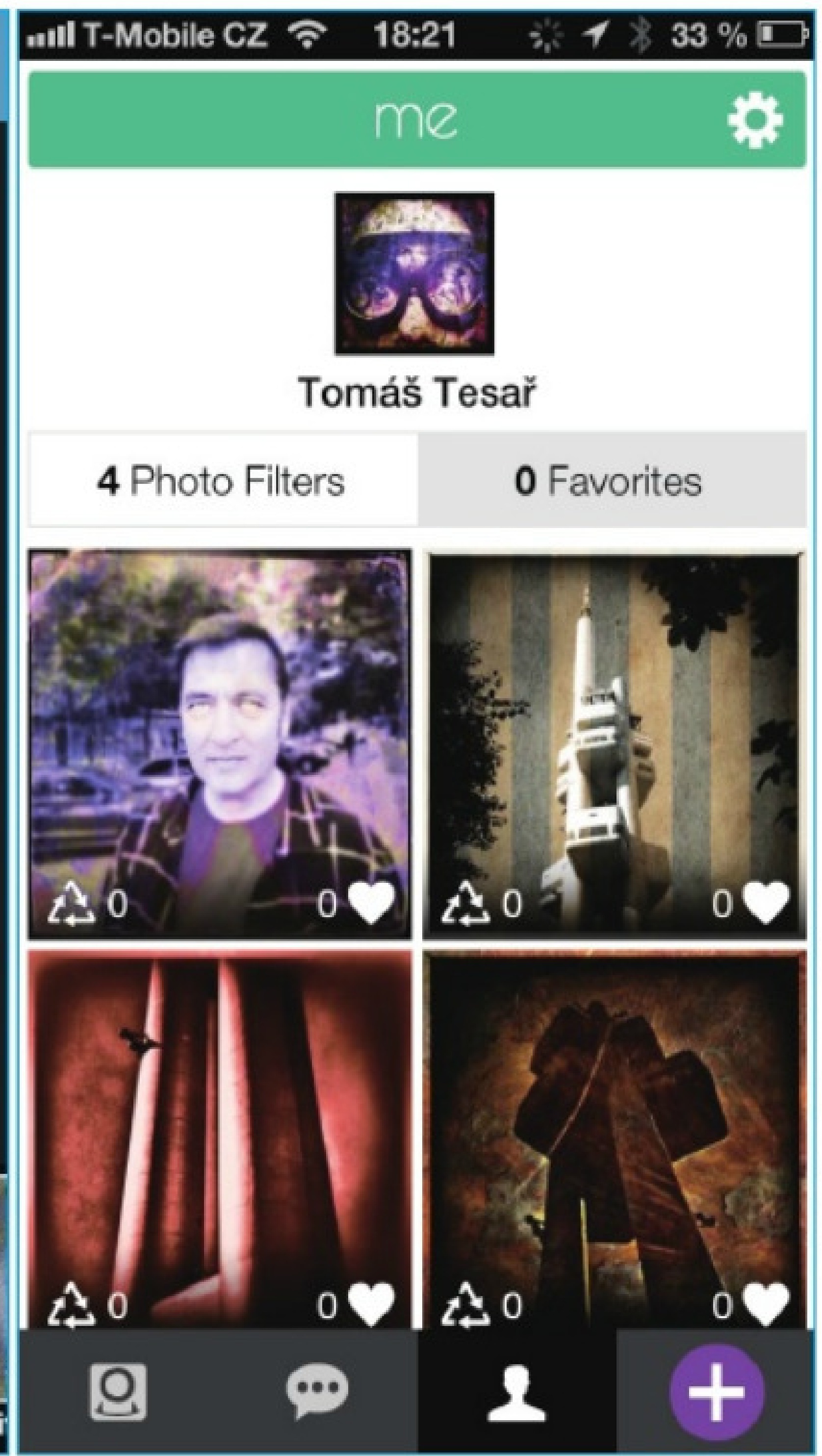
iOS上的"Type Drawing"也延续了这种风格，不同的是它能让我们用文字作画，用户可使用不同字体、大小、颜色的文字，用它们来绘制新奇搞怪的图画。Type Drawing提供近百种字体，可调整字体大小、颜色、间距、方向……之后你只需移动指尖，就能在画布上用文字画出你的作品。还有一种不错的玩法是导入照片，再在照片上添加个性文字涂鸦。Type Drawing支持即时分享至社交网站，使用起来十分流畅。

如果你喜欢新鲜的感觉，就马上发挥想象力去绘画吧！Type Drawing就是文字与绘画结合的艺术！特别提醒大家，给照片添加文字也是不错的功能，文字效果在同类应用中效果超群。P



■在平板上使用更加得心应手





■平台：iOS
■售价：免费

■左图：Moxie自制滤镜，把普通的照片变得与众不同吧！
■右图：Moxie的个人主页，包含一定的社交功能

Moxie

Moxie能够创造属于自己的滤镜效果，把美丽滤镜分享给他人，这个新兴的图片社区能否成为又一片乐土呢？

■沈阳 阿诺

说点稍微严肃的事情吧，正如前文所说，笔者的家在一个不大的村子里，不太远就是一片旅游风景区，平时常能见到大批旅游爱好者，节假日像赶进度一样，急急忙忙地游览拍照，而很少有人愿意和大自然宁静共处一段时间，好好感受自然之美。

有人评价国人旅游，说大多数人都是“上车睡觉、下车撒尿、见景拍照、最后忘掉”。笔者觉得不太准确，认为应该多加两条“到此一游”和“发图炫耀”，其中后者又是年轻人最喜欢的环节，似乎每个人的幸福都要从照片中才能体现，通过网络才能得到别人的认可。

拍照其实是个很好的爱好，从乱按快门到学会构图思考，需要我们不断提升自己的知识和修养。笔者一直喜欢推荐拍照类软件，不仅是希望大家能把自己拍得美美的，更希望能把以前的照片翻出来，重新回味一下当初的记忆。匆匆忙忙地只顾向前，那样的人生实在太乏味了，不是吗？

旅游不要随波逐流，拍照片也是如此。相信用了很多拍照软件之后，大家都发现，滤镜是拍照软件生存的法宝，但显然一些滤镜效果大家都看腻了，还好Moxie这样的产品出现了。Moxie不仅提供漂亮的滤镜，还玩起“社区”概念，所有用户都能自行制作分享滤镜。软件内置近300种材质，31种色彩风格，3种暗角效果，你还可以自行导入材质，任选几个组合就会得到独一无二的滤镜效果了。分享是Moxie社区中最重要的部分，上传滤镜，把你创造的美丽分享给他人，本身也是一种快乐，优秀的作品还能得到首页推荐呢！

这款软件可捆绑Twitter或Facebook，可惜这功能大家基本用不上，另外软件导出图片的最大分辨率是960×960，只适合微博分享。



■大自然的美往往就在细微之处，你要停下来俯下身才会看到



■平台：iOS/Android

■售价：免费

■左图：记录时手机不会进入待机状态，你最好一直插着电源

■右图：通过查看记录了解自己的睡眠质量

Sleepbot

Sleepbot是一个智能闹钟，一个活动感应器，也是一个录音工具。它可以帮你记录睡眠时间，改善睡眠质量。

■沈阳 阿诺

笔者读高中时，班上有位出了名的“睡神”，他每天到教室后，第一件事就是整理他的“床铺”（书桌），把校服、书包等等按规矩摆好位置，再一头埋进去呼呼大睡，中午才会起床。通常情况下，这样的同学成绩都不太好甚至特别差，可睡神恰恰相反，就算不听课，他每次考试仍是前几名。由于成绩优秀，各科老师都默许了他的行为……

不过有一次，一位刚从其他学校调来的物理老师在讲解受力分析习题时，发现每个同学都在认真听讲，唯独这位趴在桌上睡大觉，于是十分愤怒，一边把他叫到黑板前解题目，一边当众羞辱他没心没肺不知羞耻。接下来，神奇的一幕出现了，睡神两三下就把题目答出来了，然后晃晃悠悠地回到座位，留下了一句“我先睡了，有不会的再问我”……

原来睡神一直是白天睡觉晚上通宵学习，久而久之就成了这个样子。不过从健康角度考虑，长期黑白颠倒工作非常伤身体，大家切勿模仿。我们平时工作学习繁忙，晚上要是睡不好，白天就会经常打瞌睡，总觉得睡不足。假如你有睡觉方面的困扰，不妨借助“Sleepbot”改善一下睡眠质量吧！

Sleepbot的一大功能是记录你的睡眠状态，它能通过动作感应和声音感应功能判断你的入睡时间，晚上醒过多少次以及是否有什么干扰因素。早上起来，你就可以得到一份包括声音和动作情况的详细睡眠记录，而且还可以添加梦境笔记（拒绝忘记美梦），对自己是否感觉精力充沛进行打分。根据你的记录数据进行分析，软件会给出“睡眠负债”，提醒你该多少睡觉来恢复体力。作为闹钟使用时，Sleepbot会在最佳时间，即最轻睡眠状态时把你叫醒。P



■趋向图表可显示长期睡眠质量



■平台：Android
■售价：免费

■左图：经典演讲片段非常值得大家学习
■右图：看一段奥巴马演讲，轻轻松松学会几个单词

魔方英语

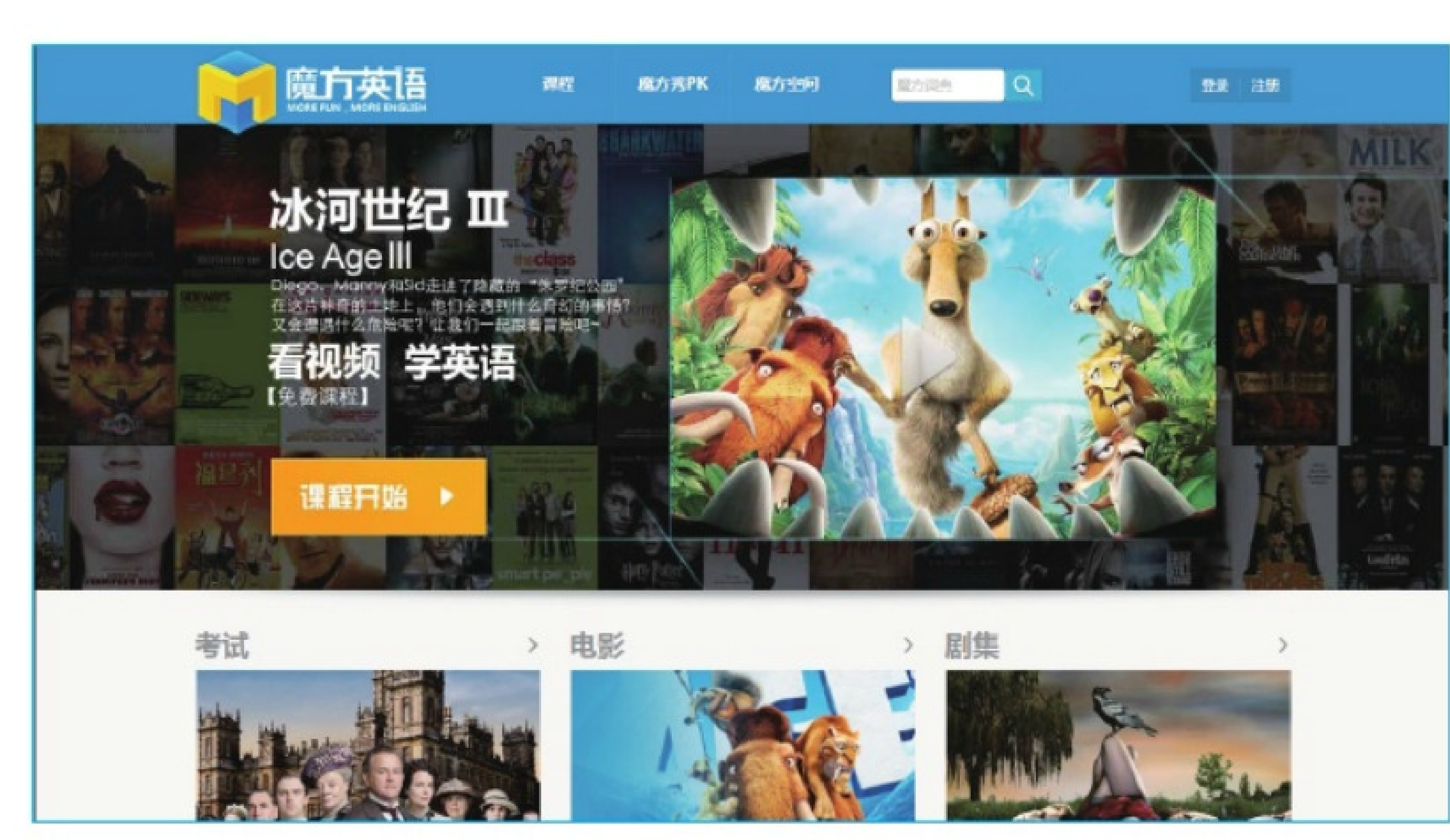
魔方英语将一整套包含单词、正反向复合型练习、讲解、口语听说的学习系统整合到热门电影中轻松学习。

■沈阳 阿诺

有一家地产商的广告，上面的一句英语引起了笔者的注意：“The urban forest takes a walk the plan”。很显然，这是软件翻译的句子，根本说不通。蹩脚的英语配着巨大的广告牌，把房地产商没思想、没文化又假装洋气的面目展现得淋漓尽致。笔者总是鼓励大家学好英语，就是为了不让英语成为大家工作中的绊脚石，更何况企业向来更青睐英语水平高的应聘者。你可以想象一下人山人海的招聘会，“史上最难就业难年”还将继续……别的不说，必须下决心学好英语！

究竟怎么学呢？英语好的人可能说他们看看电影、美剧就学会了，你一定认为他们在吹牛吧。不过既然很多人说，一定有他的道理，学习总是枯燥乏味的，假如真能把娱乐与学习结合，自然是再好不过的了。可惜的是，对于初学者而言，通过看电影、学美剧英语几乎是不可能的，因为没人能耐心地一遍遍看字幕翻译，再不断复习加强记忆。因此，魔方英语这样的软件就出现了，它融合了电影娱乐，又将单词练习、语法讲解、口语、听说等学习完全融入热门电影片段中，特别适合初学者。

魔方英语的学习体系简单说来包含4步：1.看视频，视频中会标注出重点单词，也有详细的字幕翻译；2.练习与测试，软件会给出题目，你要根据电影对话挑选正确单词置入整句，并完成单词和整句的翻译选择题；3.看讲解，即对片段中的单词、句子详细讲解，帮你进一步理解；4.口语练习，魔方英语的口语练习采用模拟对话方式，而且融合了与其他学友的PK环节，比较有趣。



■魔方英语有网页版，使用同一个账号即可同步学习



■平台：iOS/Android

■售价：免费

■左图：填入暗恋对象信息，等待你的是什么呢？

■右图：隐私设置中可以隐藏好友和黑名单

爱讯

一款用于暗恋人群的配对软件，如果你的女神也悄悄暗恋你，你们就会配对成功，不来挑战一下吗？

■沈阳 阿诺

上学时除了学出好成绩，最美好的记忆莫过于初恋了。你可能会问，为什么初恋不是第一呢？很简单，多数少年的初恋都是以无果的暗恋告终，就算少数人胆大告白，结局也是被女神拒绝。相比之下学霸要幸福多了，取得好成绩进入一流大学，以后必然有份体面的好工作，到那时口中高喊知识改变命运，手里抱着娇妻，也算完成逆袭了（当然，这只是笔者的个人观点）。

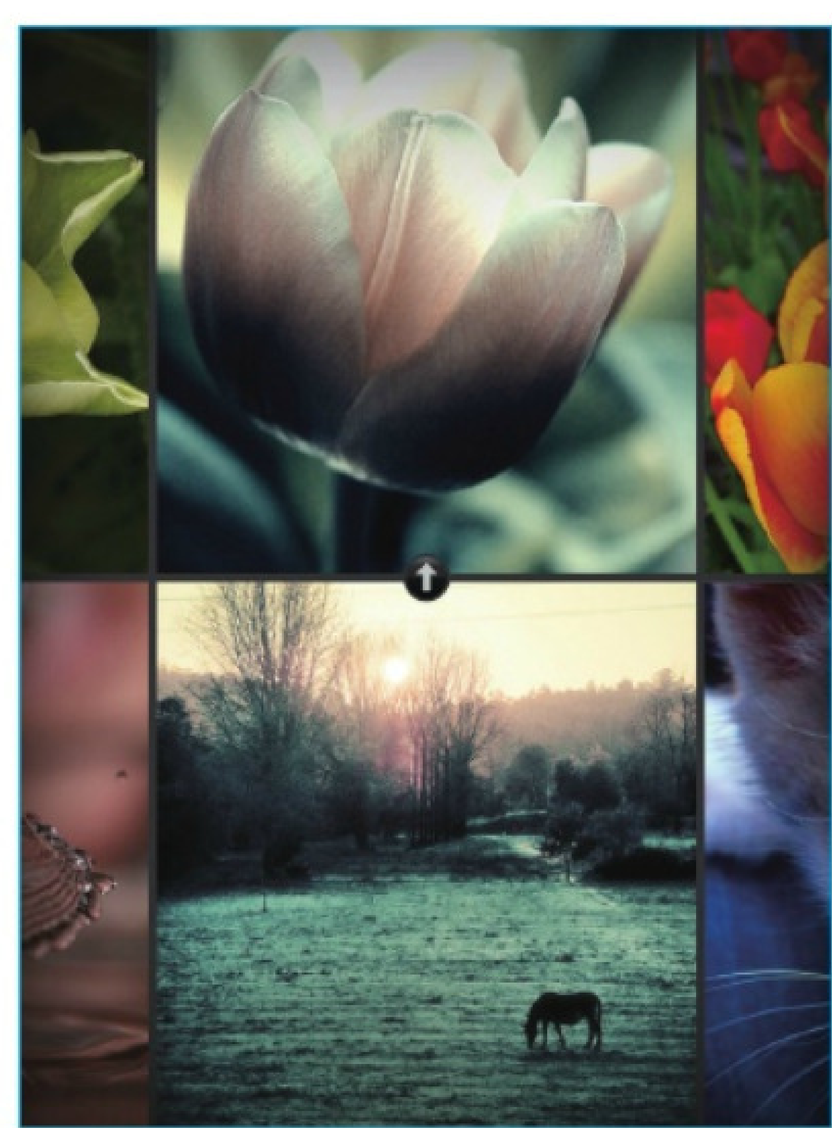
年少的青涩与社会的现实，就像是水与火不能相容。上学时你一定认为恋爱应该神圣纯洁，长大后却会发现很多时候事与愿违，自己坚持的爱情观也在物欲横流的世界中渐渐被击碎。前几天，笔者陪一位刚工作不久的小哥喝闷酒，他是那种非常老实，连女孩子手都没有牵过的人，近来得知暗恋的女神已为人妻，令他十分痛苦，而他始终无法理解的是，女神嫁的男人竟奇丑无比，比自己强的只是家境殷实。为了劝解他，笔者说：“一定有更好的女孩在等你，说不定也在暗恋你呢！”于是这位小哥用“爱讯”一查，结果一个都没有……

爱讯是基于熟人的暗恋表白软件，规则很简单，使用时提交你暗恋对象的姓名和手机号，如果对方也暗恋你即视为配对成功。如果对方没有设置暗恋对象，那么她（他）可以猜猜你是谁，向你要提示，猜不出来你也可以选择大胆表白。对方猜中或你表白，都算是配对成功，然后双方可以开始聊天。

要注意几个细节：首先你可以输入多人信息，暗恋很多人；其次必须填入真实自己的手机号获得验证码；最后爱讯发出后对方会收到信息，提示有人暗恋他。



■表达爱意不一定用高科技，小伙子们加油喔！





■平台：iOS
■售价：12元



■左图：色彩很自然，照片即是滤镜
■右图：把网上色彩漂亮的照片保存在手机里，需要时它们就是滤镜

Color Thief

一款不可多得的图片色调处理工具，只要找到你喜欢的图片再使用“盗取”功能，就能把类似的色彩应用到其他照片上。

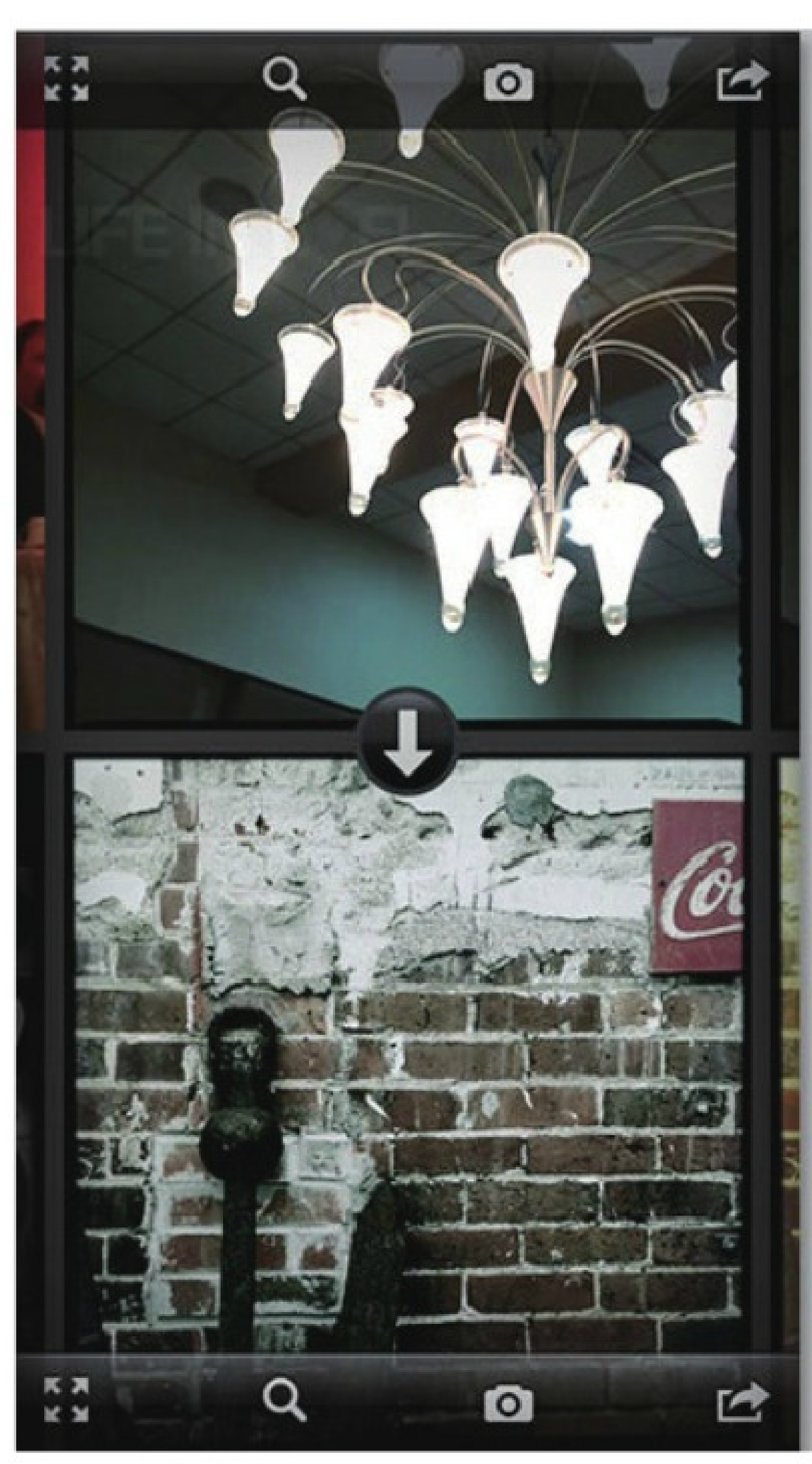
■沈阳 阿诺

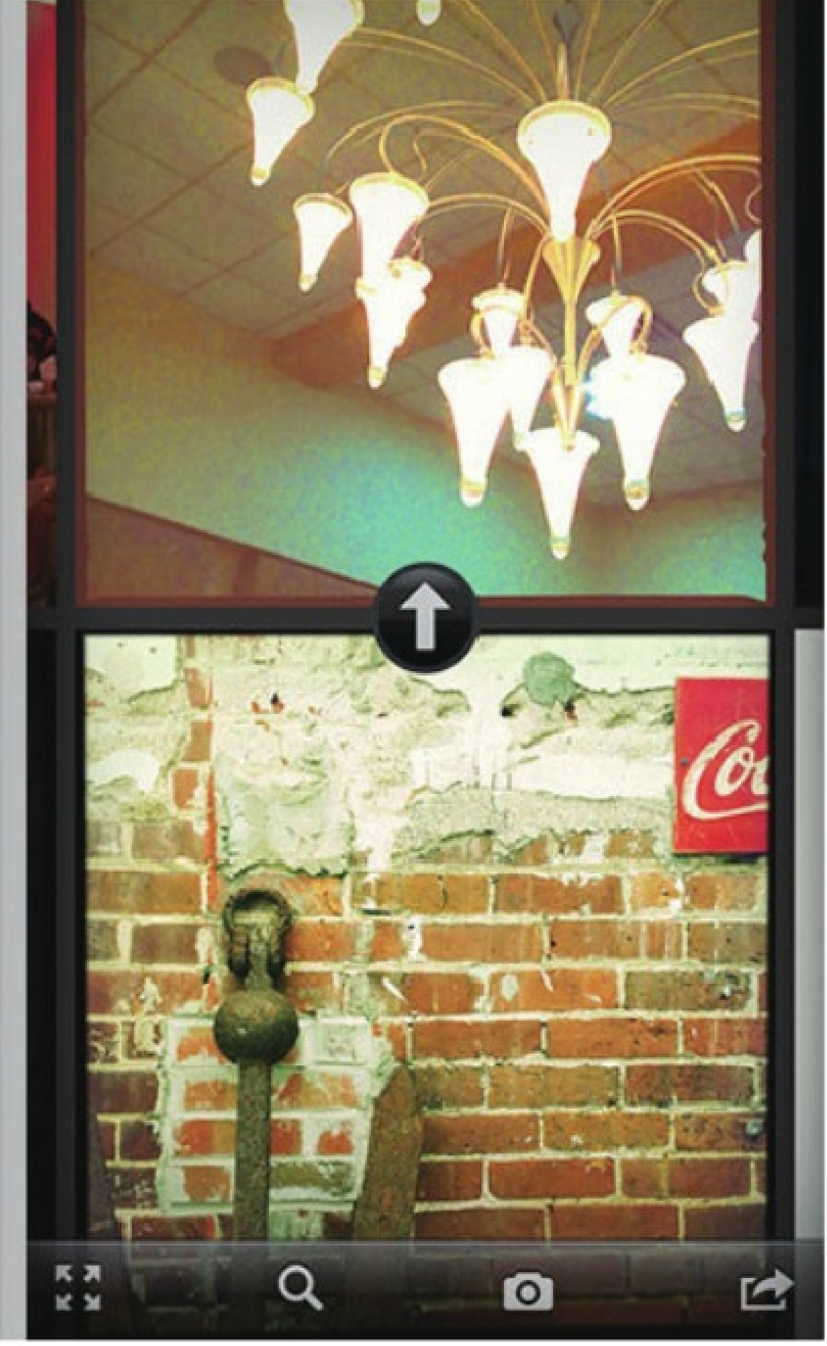
下面给大家讲一个真实的故事，故事名叫“女汉子捉贼”。笔者有一位女汉子朋友，酷爱柔道，体型与男子无异。一日她外出逛街，被小偷盯上，擦身而过就盗走了她的手机。她发现后一不报警，二不喊叫，而是保持10米左右距离，不慌不忙地跟在小偷身后，小偷发现后开始变得慌张，试图快步逃离，无奈脚力不济，怎么甩都甩不掉。见逃跑无望，小偷急忙转过身来交还手机。事情本该就此作罢，谁知小偷不识趣地说了句：“大哥，我错了！”，女汉子怒火中烧，借机一把抓住小偷，使出一招“天狗摔”——单手从背后卡住小偷脖胫，另一只手抓后腰，双手合力将小偷抬起，然后头向下重重摔在地上，小偷昏死过去，警察来后依然昏迷不醒……据说小偷后来改邪归正，再也不敢偷了。

偷东西的下场往往很惨，不过“偷颜色”不仅不挨打、不犯法，反而很有趣呢！表面上看，“Color Thief”就像其他滤镜美好照片的工具一样，由用户导入照片、处理，再导出或分享，然而它的不同之处在于没有现成的滤镜，处理效果完全取决于相册里有多少张照片。

为什么呢？原来“Color Thief”会读取你的相片颜色参数，再作为滤镜套用到指定的相片上。使用时软件界面分为上下两部分，上半部是要修改的相片，下半部是要“偷”的相片。用户只要在下方左右滑动，选择相册内的各个照片，它们的色调就会被准确地应用到相片上。也就是说，你的相册中有多少张照片，Color Thief中就有多少种滤镜效果，很棒吧！

Color Thief原价12元，笔者趁打折6元购入，但不知为何最近有预感它会限时免费，大家可对它保持关注。





■不同的色彩会有不同的风格



■**平台：** iOS/Android

■**售价：** 免费

■**左图：** 功能方面没什么花样，做好记录就行

■**右图：** 看了他们的帖子，真有找到大部队的感觉

减肥小秘书

随时随地查询各种食物或运动的热量，提供每日饮食记录、运动消耗记录以及体重记录等功能。

■沈阳 阿诺

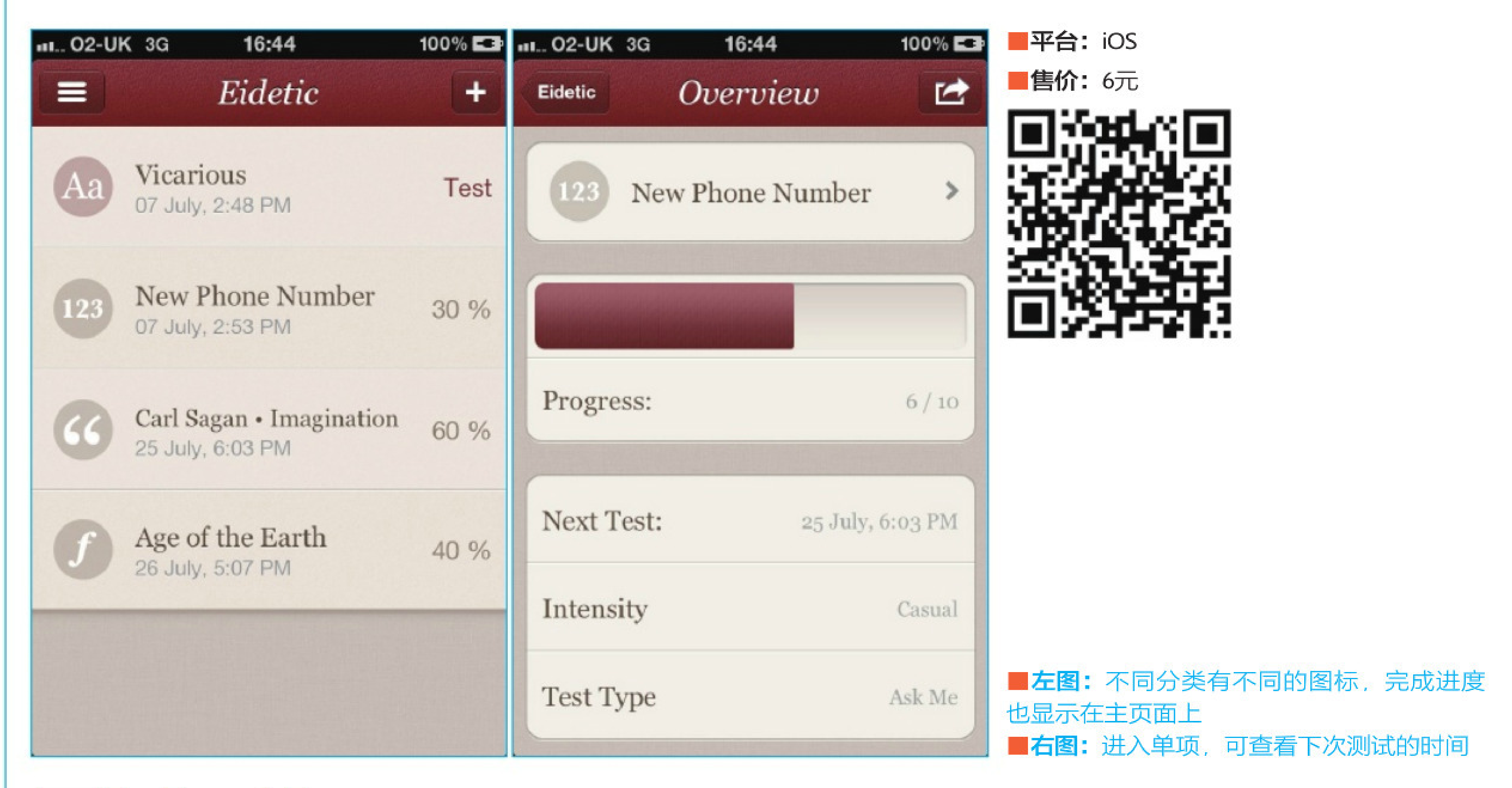
一个年轻姑娘跪在悬崖前："算上昨天我已经是999次表白失败了，我自恃活泼开朗、昂扬向上、心地善良、胸怀博大，满满一身正能量……可为什么没有一个男人接受我？苍天啊！请你睁开眼，告诉我世界为何如此不公？！"这时，一个低沉的声音从天际破空而来："因为你胖……"

唉，胖子就是被歧视，男女都一样，你们这些瘦人不要掩饰了。就像笔者有天早上挤电梯，门快关上时两个小姑娘挤进来，结果电梯马上不高兴了，"滴滴滴"发出超重警报。尴尬的是，她们下去后电梯依然显示超重，拒不关门。没办法，电梯里最胖的我，不得不自告奋勇地走出去。最后门关上的刹那，我似乎听到里面女孩子咯咯地笑声……

正在减肥的胖兄胖弟、胖姐胖妹们，你们一定对自己每天摄入多少热量，消耗多少热量等话题非常关心吧，"减肥小秘书"会为你提供详细的食物、运动热量信息，我们可以用它记录每天吃了什么，做了哪些运动，再通过记录体重变化，总结出适合自己的生活方式。和同类的软件相比，减肥小秘书的界面相当朴素，功能也相对单一，不过它好在简单好用，信息库数据丰富。你只需记得把每天的吃了什么在"饮食记录"中添加，做了什么活动在"运动记录"中选好，再每天记录体重，一段时间后，软件会总结出图表分析和历史记录，助你找出胖的原因。

此外，软件有身体直质量指数、基础代谢、燃脂心率、健康体重、最佳三围等小工具可用。减肥方面的疑问，可进入"问答"栏目下发帖与网友交流。顺带说一句，减肥虽要紧，健康更重要，大家不要因为急于减肥伤了身子，那就得不偿失了。P


■减肥主要靠锻炼，瘦下来穿什么衣服都好看



■平台：iOS
■售价：6元

■左图：不同分类有不同的图标，完成进度也显示在主页面上
■右图：进入单项，可查看下次测试的时间

Eidetic

想快速牢记某个名字、电话或是一道简答题答案？Eidetic会根据你的要求，在适当的时候提醒你复习，强化记忆。

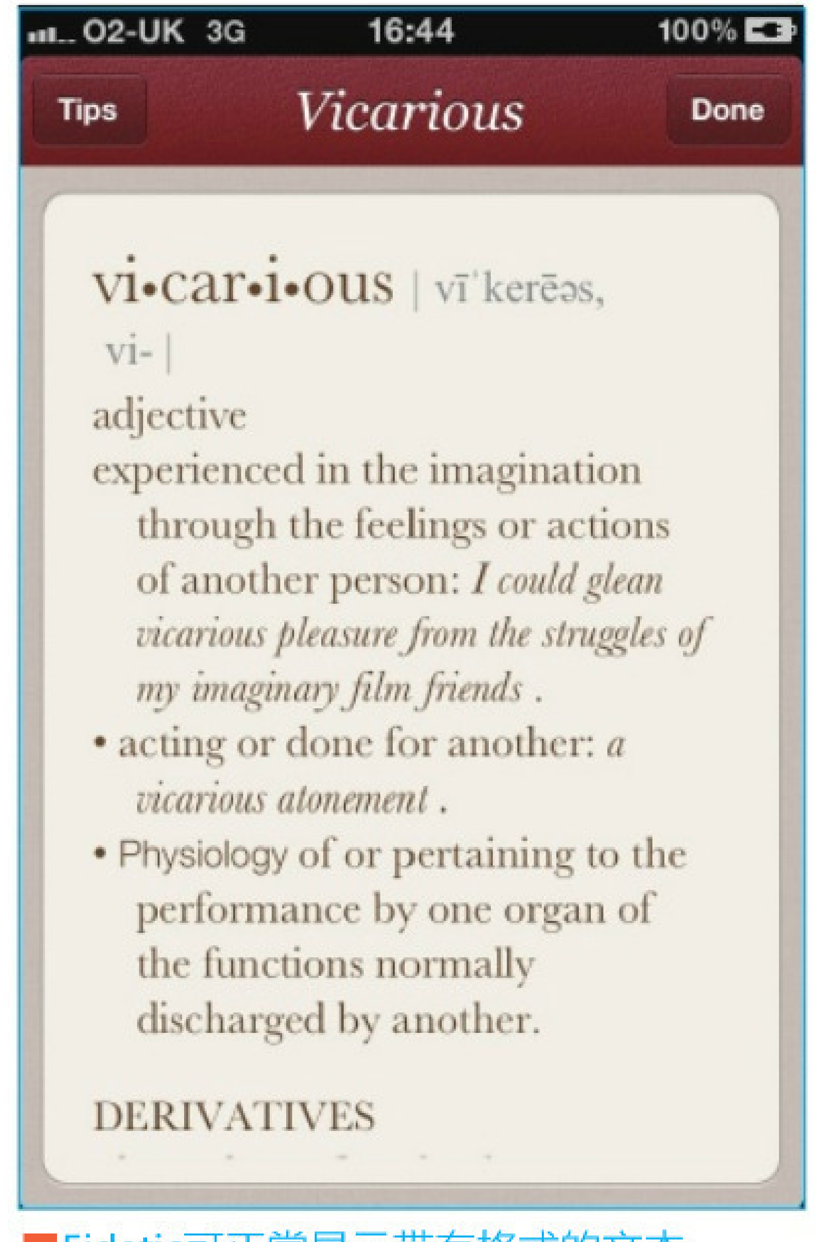
■沈阳 阿诺

首先我们要承认，人与人之间存在巨大差异。请注意，笔者的用词是差异，而不是差距。因为经过多年观察，笔者发现一个规律，打个不恰当的比方来说，就像游戏里每个玩家都有固定的技能点数，你可以全加到一项上，让你的某个技能惊天动地，但其他就很弱了。

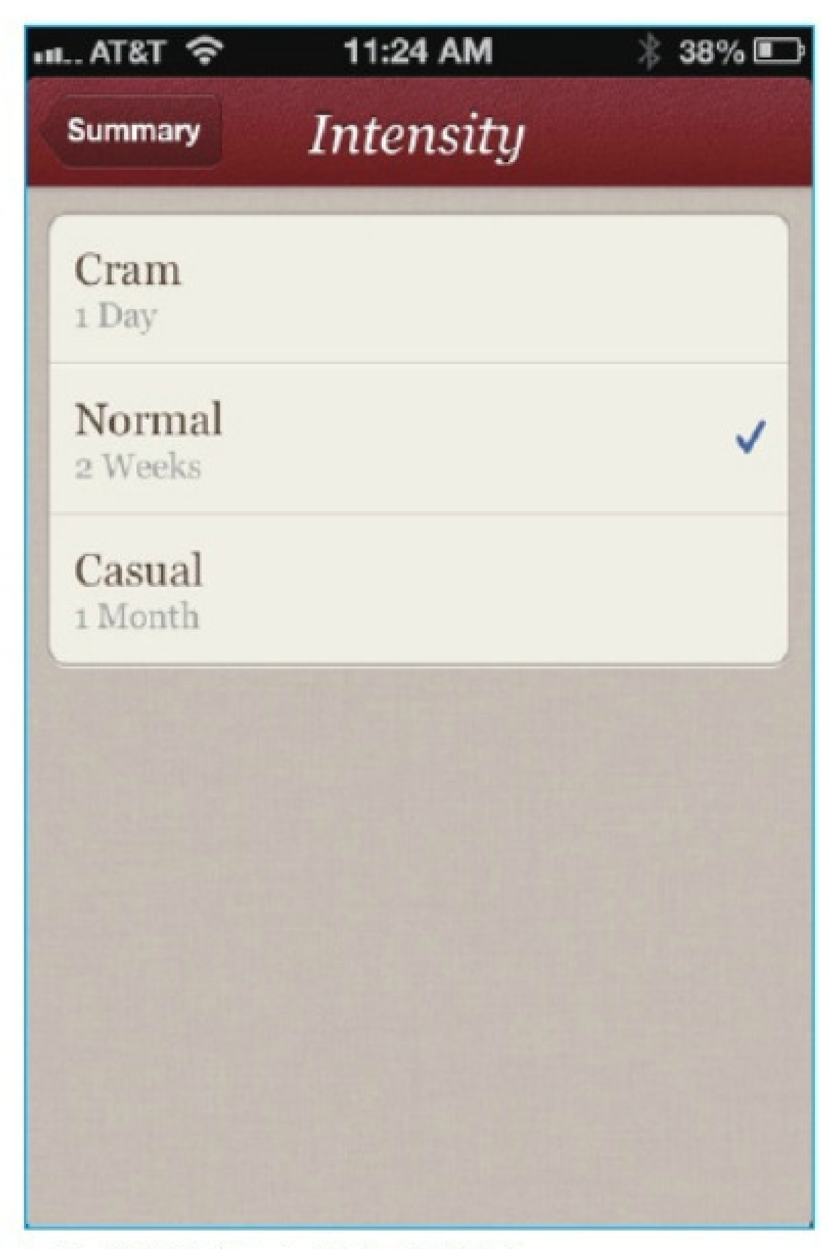
笔者的一位朋友就是个典型，他高考时取得了500多分的成绩，虽然不算很高，但也考入了不错的大学，毕业后顺利应聘到当地一家国企，有了份稳定的工作。但熟悉他的人都知道，这位兄台的记忆力奇差，英语单词能背下的不超过100个，数学公式更是记得颠三倒四，有次见面我好奇地问他：“你记忆力这么差，当初究竟是怎么考上大学的？”他微微一笑答道：“因为我眼神好啊……”

要是只能从好眼神和好记忆力里选一个，你会选哪个呢？笔者可要选记忆力，假如你连女朋友的生日、爱吃的东西、电话号码等等都记不住，八成要孤独终老了。如果你自认记忆力不好，经常忘记重要的事，快用“Eidetic”帮你锻炼一下大脑吧。这款软件既是一个备忘录，也是一个记忆力锻炼工具，它的使用方法很简单，首先挑选你想记忆的东西，将它归入到某个分类中，软件默认有Dictionary（词典）、Fact（事件）、Quote（名言）、Number（号码）、Note（笔记）、Photo（照片）共6种。设置好之后，Eidetic会定期提醒和测试，而且它还会不断对你进行测试，直到你完全记住为止。

Eidetic有3种默认的提醒频率：1.Carm（死记硬背），一天内持续提醒；2.Normal（一般），两周内不定时提醒；3.Casual（轻松），1个月内不定时提醒。




■Eidetic可正常显示带有格式的文本



■可设置Eidetic的记忆模式





■平台：Android
■售价：免费



■左图：没有机会上电视？自己圆梦吧
■右图：多种新闻风格供用户选择

新闻相机

帮把一张普通的照片瞬间制作成新闻报道截图，提供国内各大电视台的素材模板，快来恶搞好友愉快“造谣”吧！

■沈阳 阿诺

这是个五彩斑斓的世界，当形形色色的人从你身边走过时，你总会情不自禁地去猜测他们的故事，“嗯，这个男人有个幸福的家庭，他正在满脸笑容地走在回家的路上呢。”“咦？这个小男孩长大一定有出息，这么小就戴上了像科学家一样厚的眼镜”“啊！这个人……简直无法直视！他一定是上帝派来报复人类的！”

是的，笔者就是要说，某些人天生就是同类的克星，正如某位从选秀节目走出的所谓明星，她的海报贴到地铁里，从小孩到大人都被吓哭，天生胆大的也被吓出一身冷汗。公平地讲，只吓人一跳的还算好，更有甚者专门毁掉别人美好的记忆，近期“新小龙女”就是一个典型。新小龙女一出，曾经嚷嚷着要演尹志平的宅男们都闭嘴了，他们毅然决然地选择了另一角色——神雕。

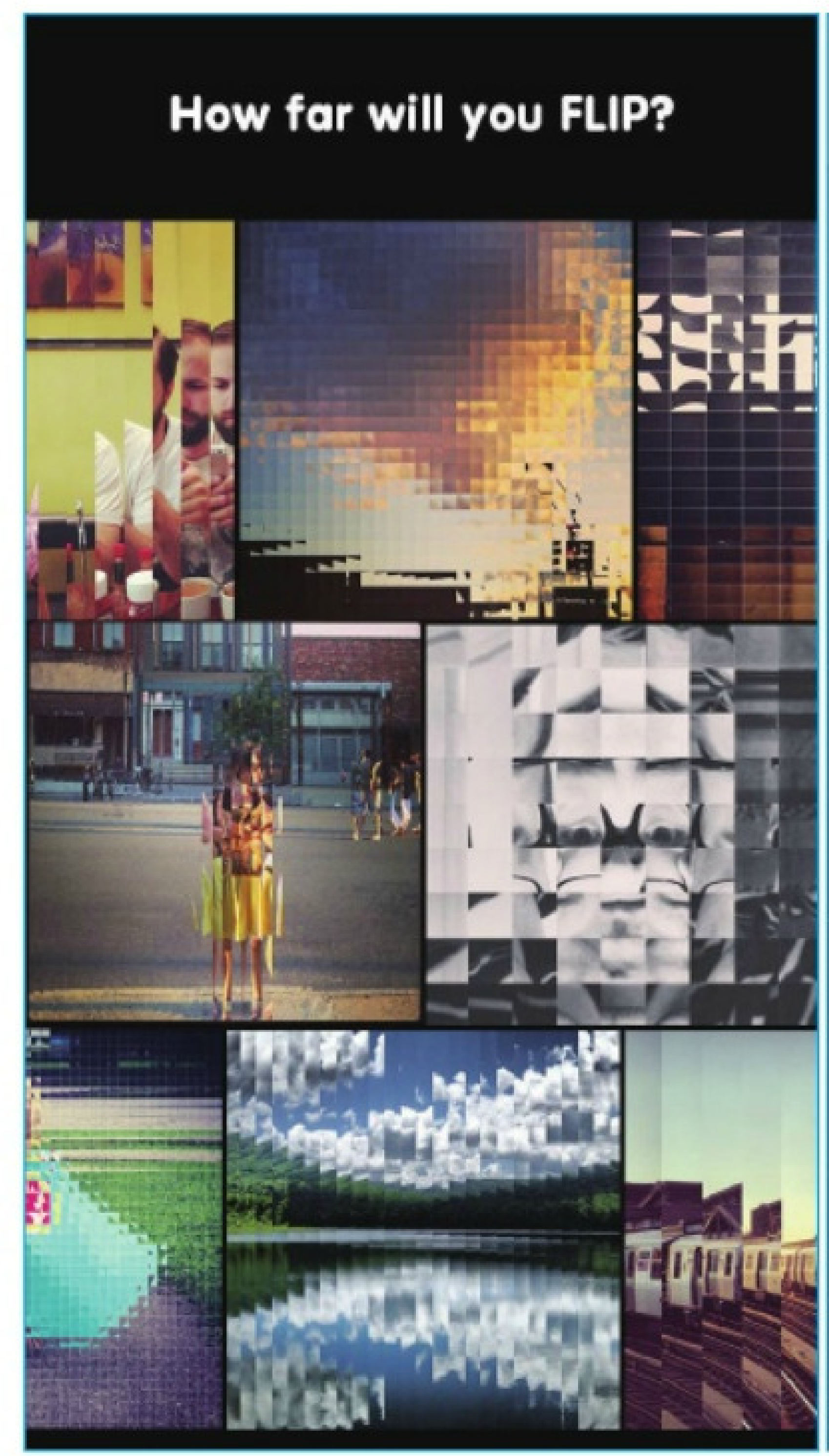
唉……妖魔鬼怪当明星，女神只能成回忆。笔者豁出去了，老脸不要了，在此对全世界宣布：“我要出名，我要上电视！”打听了一通，各大TV都对报道咱没啥兴趣，而且还建议我不要放弃治疗，真是太伤人了！于是乎，笔者决定请出软件“新闻相机”，自己山寨一个电视台报道，也算不留遗憾。

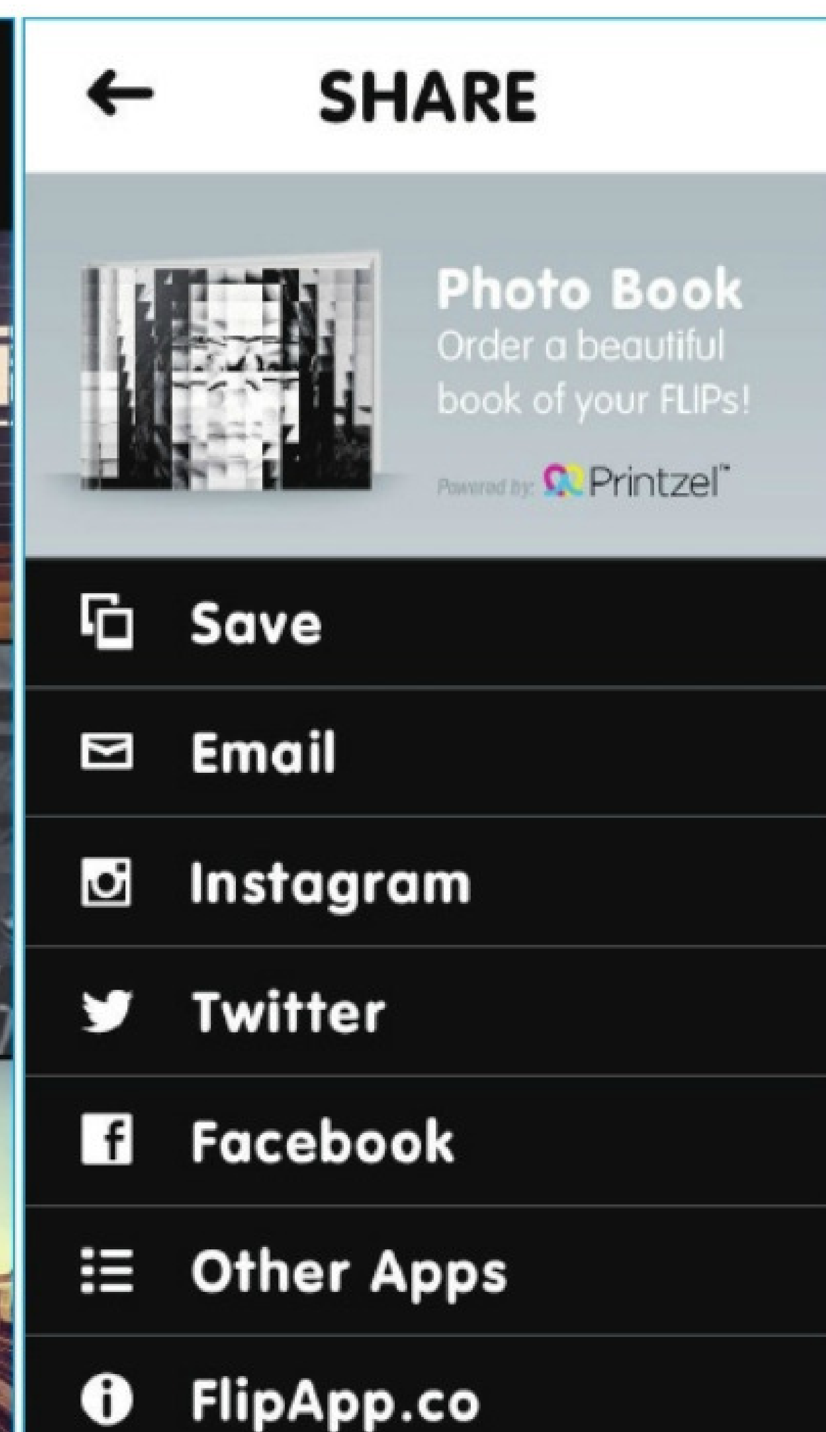
软件打开后，你可以拍摄或导入照片，然后自定义台标、字幕、布局等，所有按钮都在同一界面下，操作非常方便。新闻相机一共包含39个电视台画面模板，新闻频道底部的“跑马灯”效果同样可以完美模拟，你甚至还能添加“直播”一类标志。

发挥想象力，拉上三五个好友当群众演员，你也能火一把。但请大家注意，切忌用此软件制作假新闻在网络传播，警察叔叔会上门代表月亮消灭了你哟！



■心中的女神，假如用新闻相机加个台标，呵呵……那就毁了





■平台：Android
■售价：免费



■左图：各种翻转效果，看多了好像有点头晕
■右图：在Share菜单下把处理好的照片分享给其他人

Flip

一款在各大图片分享网站上越来越火的特效工具，可翻转相片变出奇幻图案的百叶窗效果，打开照片用手指拖拽即可。

■沈阳 阿诺

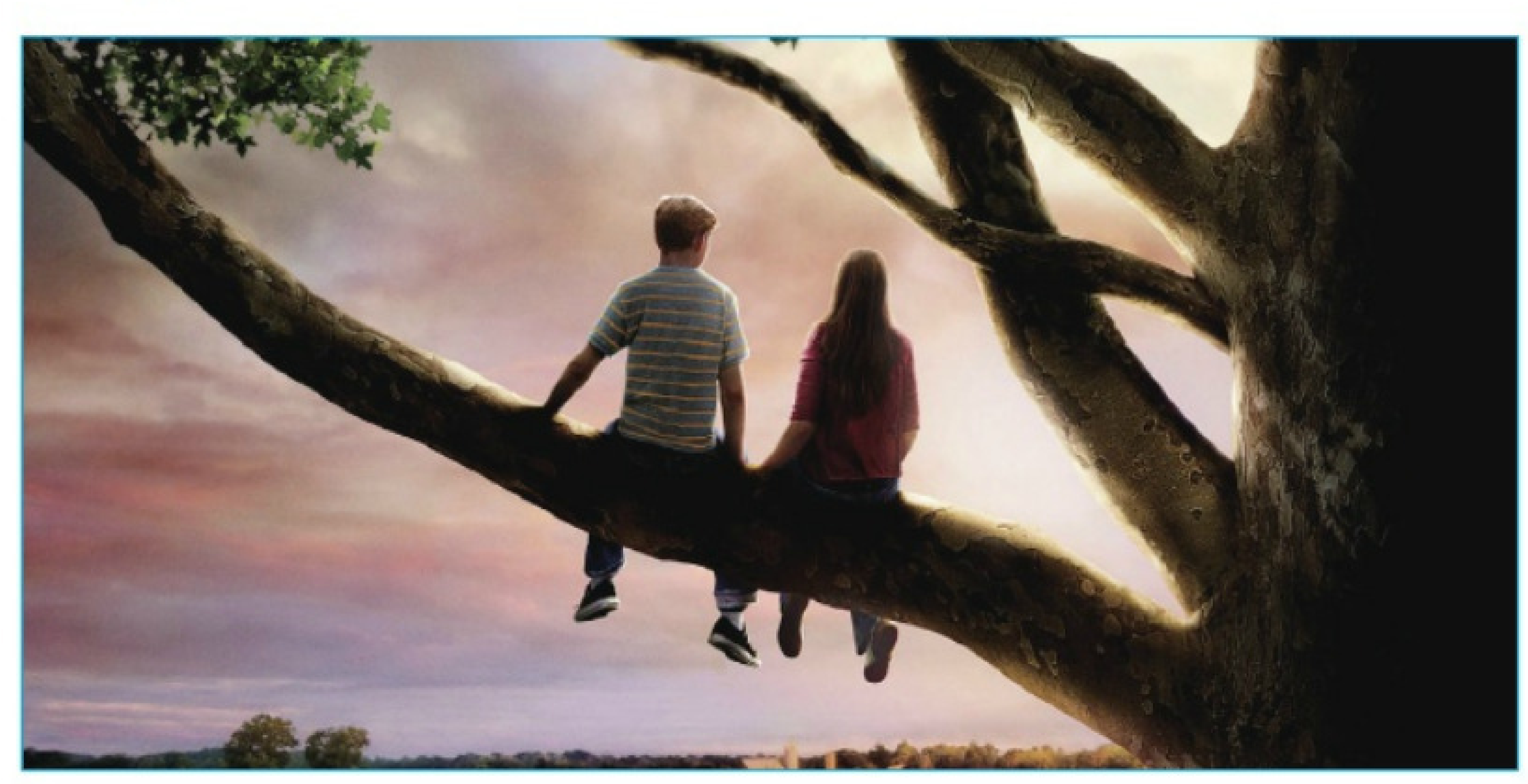
不知大家有没有看过一个叫《怦然心动》（Flipped）的美国电影，电影讲述了名叫朱丽的小姑娘对男孩布莱斯一见钟情，心愿是获得他的吻。两人是同班同学，她一直想方设法接近他，但他避之不及，原因是男孩的父母一直看不起朱丽贫穷的家庭，他们的价值观深深地影响到了孩子。后来通过经历一件件事，女孩和男孩的世界观、价值观潜移默化地发生了变化（甚至可以说是完全翻了过来），两个孩子渐渐明白什么是梦想、尊重、勤劳，他们学会了该如何看待贫穷，怎么接纳残障的家人，怎样维护自己的尊严……

"Flipped"的直译，就是完全翻过来的意思，而在成长过程中，我们对事物的看法有时真是180度大转弯，这或许就是成长的意义所在。这款图片处理软件与电影名字很像，也叫"Flip"，它或许同样会改变你对这类软件的印象，甚至找到一种浪漫的、砰然心动的感觉。

Flip的界面十分简单，运行后选择相片便可制作，操作方法是用手指拖动图片上下左右翻转。当翻转两次以后，图片会被分割成更多不同的部分，制作出错位的感觉。软件的视觉效果出色，图片流畅、和谐地如百叶窗一样打开，还会伴随着你的手指移动而改变，的确美丽极了。

若想要创造出错位、凌乱的艺术效果，你最好要多翻转几次。使用双指或三指操作可以倍增翻转次数，双指相当于翻转11次，三指是21次。图片上长按查可看原图，点击"Share"可把照片分享到社交网站上，"Copy"按钮用于复制图片，能直接粘贴在其他iOS应用中。

Flip刚刚上架不久，知名度不算高，相信作者会适时推出限时免费，大家不要错过喔！



■借机会向大家推荐《怦然心动》这部电影，同名小说也很好看





■平台：iOS
■售价：6元



■左图：不要错过这么热血的漫画，也不要错过这款有趣的相机软件
■右图：萌萌的小狗瞬间变得比巨人还大

进击的巨人相机

拍照怎么能少得了巨人抢镜？这款相机可以把拍下的照片和漫画中的场景搭配起来，发挥创意去恶搞吧！

■沈阳 阿诺

讲个笑话：路上有一对年轻夫妇，他们的孩子大概是刚学会走路，走起来摇摇晃晃地往前冲，结果夫妻俩大笑：哈哈哈哈哈哈哈……咱宝贝儿怎么走起路来这熊样啊，哈哈，哈哈哈哈……是奇行种吗？哈哈哈哈哈哈！

不懂这个笑话的朋友，一定没看过人气漫画《进击的巨人》。作为从2009年就开始连载的人气漫画，《进击的巨人》凭借热血的剧情，富有特点的人物性格，俘获了千万粉丝的心。登上荧幕后，《进击的巨人》再接再厉，依靠精美的动画制作，激昂的主题曲，在世界范围内掀起了一阵巨人热潮。从网络上大量取材于这部动漫的恶搞图片和音乐上看，你就知道它有多受国内观众喜爱了。《进击的巨人》虽然好，但笔者认为它展示了一个弱肉强食的残酷世界，对人性的两面性也进行了揭露与探讨，不太适合心智不成熟的小朋友观看，或许这也是国内某个主流媒体批评它的原因。

“进击的巨人相机”内含近百张漫画贴图，你可以把它们与照片结合，创造出搞笑的漫画场景。软件开发者推荐了几种玩法，它们分别是：

·自拍，自己就是巨人
·给男女朋友拍，巨人攻过来了！
·拍自己的宠物，变成进击的汪星人或喵星人
·拍办公桌，自己制作高墙来挡住巨人
·拍建筑、街道，巨人进攻城市

拍摄好的照片可分享到社交网站或用Email发给朋友，软件支持iPad分辨率，大图更清晰。而令人有些不爽的是，软件有许多内购，解锁全部素材需要花18元，且免费版添加了广告，消除广告还要另花8元。

友情提示：Android用户推荐下载同类软件“进击的相机”（http://dwz.cn/TitanCamer），免费无广告，发图攒积分即能解锁新素材。



■《进击的巨人》非常适合恶搞，图片为一位网友的作品



■**平台：** iOS/Android

■**售价：** 免费

■**左图：** 文字段子，看不懂的都是好孩子

■**右图：** 推荐大家看图片区，笔者觉得更好笑些

内涵段子

集笑话、恶搞类的段子于一身，画面制作精良，实时更新热门笑话、新鲜糗事、内涵语录，免费无广告。

■沈阳 阿诺

原来一直不知什么叫内涵，最近终于明白了：据说美国一位参议员外出旅游，临走时把家中两只名贵的小狗交给保姆照看，几天后参议员不放心，于是打电话问保姆："小白怎么样啦？""死了"保姆答道，"天啊！你怎么说得这么直接，就不会婉转点吗？比如说它去乡下农场了什么的，明白吗？""明白了"保姆回答。参议员又问："那好，另一只小黑怎么样了？"保姆："喔，它也去乡下农场了……"气急败坏的参议员刚放下电话，助理就走进来问："议员先生，有个歇斯底里的女人在电话中吼叫，她想知道你对堕胎有什么看法。"参议员："呃……告诉她，我明天一早就把支票寄过去！"

如果你想看更内涵、更让人捂脸，杂志上又不让登的段子，那么只好找"内涵段子"这种软件了。"内涵段子"的开发商是头条网，他们的作品还包括"今日头条""内涵漫画""搞笑囧图"等等，都十分受欢迎。头条网在内容制作、社区运营方面颇有经验，他们也号称"内涵段子"是国内最大的内涵社区，网络热辣段子的发源地。

使用软件时，不必注册账号一样可浏览、收藏，但无法与其他人互动交流或发表自己的段子，注册账号的好处是收藏的段子会被上传到服务器，换了手机也能自动下载回来。

"段子"栏目下，有"新鲜、热门、精华、随机"4种浏览模式，全部是一段段的文字，而"图片"栏目下就是各种好笑的恶搞图了，无论是段子或图片，你都可以通过"顶/踩"来表达自己的喜好，或把它分享给微博、微信等社交平台上的好友。

需要注意的是，Android版本的"更多"菜单下有"精彩段子推送"选项，默认是勾选状态，如果你不想被各种通知栏信息骚扰，应将其关闭。



■内涵段子还有网络版，网址是http://www.toutiao.com/essay/joke/



■平台：Android
■售价：免费



■历史上第一种投入实战的突击步枪，看看你能不能让它响起来！

枪支模拟：二战武器

一款枪支模拟射击游戏，它能让你体验到操作真实手枪的全过程，一系列简明的操作让你体验到射击的乐趣。

■北京 海参崴渔夫

上膛，拉枪栓，拨快慢机，哒哒哒……等等，保险没开！在握把上面，找到了么？好，哒哒哒咔……天杀的，居然卡壳了！

朋友，你打过枪么？没有？没关系，不出意外的话，大学军训时就可以打靶了……什么，你碰巧赶上了国家重大活动或学校嫌麻烦，打靶取消了？唔……好好踢正步吧。

男孩子们对枪支大抵不会太陌生，童年的BB弹玩具枪、影视剧、游戏……一款FPS游戏里，如果枪械的细节够丰富，往往会让人称道，比如2010年发售的《荣誉勋章：现代战争》，使用标准弹夹的M4，当枪膛里还剩一发子弹时换弹夹，那么接下来就有31发子弹“待命”。但你真的了解让一把枪开火的步骤么？

这种细节在“枪支模拟：二战武器”中更进一步，比如在德STG44突击步枪上，你可以演练一番解放军老兵使用56冲、81自动步枪的技巧——打掉29发子弹，直接换弹夹，这样连枪栓都不用拉就能直接开火。

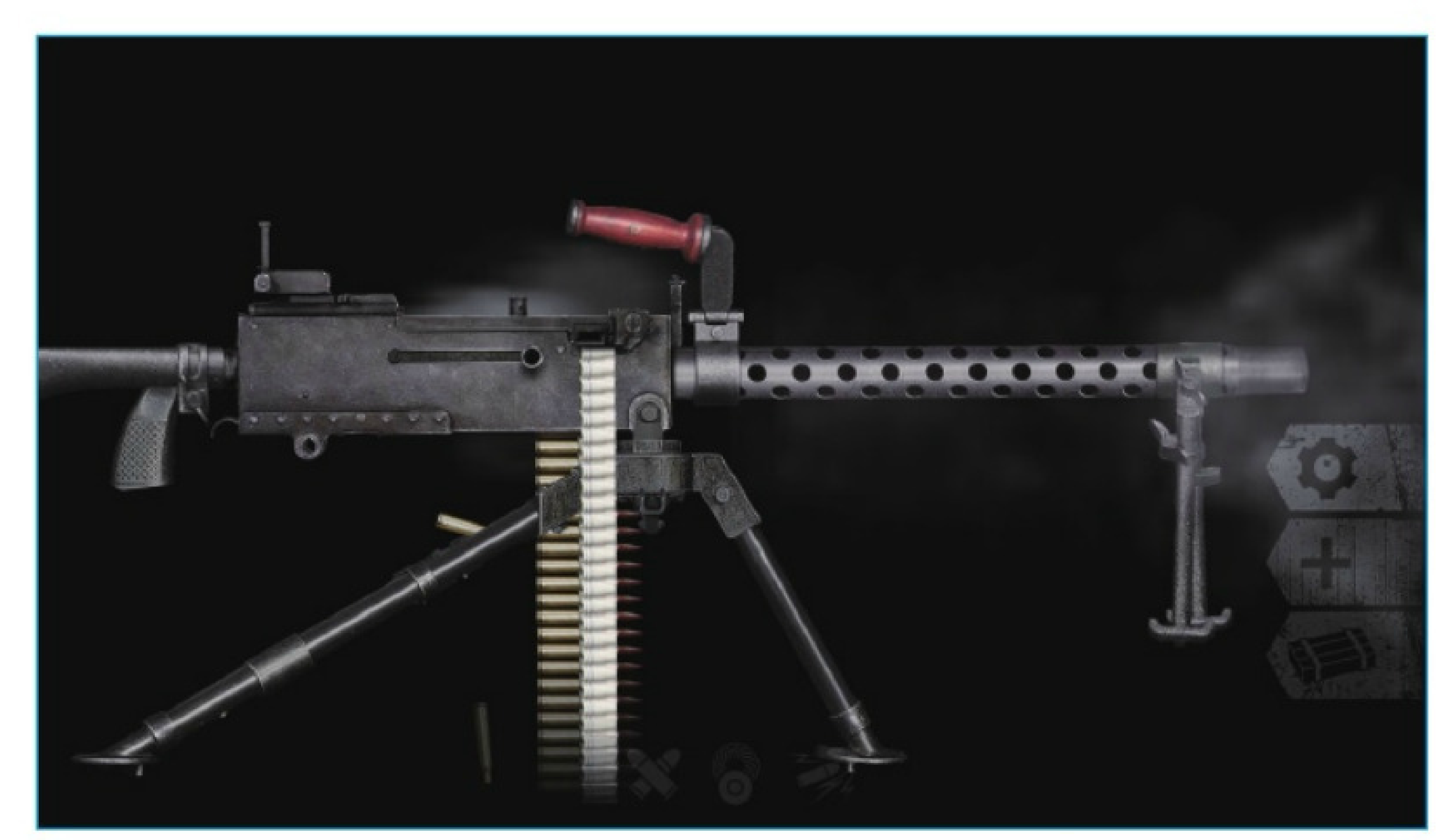
不过这款App甚至称不上是一款游戏，如翻译过来的中文标题所示：它就是一个提供高清大图的模拟软件。借助智能手机的触屏，你可以在呈现的枪支上“动手动脚”，装卸消音器、瞄准镜，撑开支架，拉枪栓上子弹，调整快慢机……以及开枪——但前提是，你能找到波波沙、M1加兰德、Kar98、斯登、汤普逊、鲁格等二战名枪的保险在哪里。

你甚至还能找到二战时日军的97式手雷，你或许已经在《硫磺岛家书》（或《举起手来》，无所谓，有什么区别呢）里获知，“一拉线，赶快跑”是不对的，还得磕一下才行。

还值得一提的M1919A4/A6机枪。我打过枪，但我没打过机枪啊！但我又拒绝看教程，结果摸索了十来分钟才知道怎么让它响。它响起来也不得了，居然让我的手机摄像头闪光灯也闪个不停，我真怕手机话筒里突然冒出黑烟来！

枪支模拟类的App为数不少，但细节做得很精致的还属这一款，只可惜它没有iOS版，且久未更新。AppStore里有一款类似的应用，枪支种类更多，叫作“Real Gun Sp 360°”——你愿意的话可以掏18元购买，然后给我们掌上App栏目投稿吧！

总之，我向对枪支感兴趣、又非专业军迷的朋友推荐这款Weaphones，在玩FPS游戏时，你大抵不会想先开保险，那么就先在这款App上，感受一下那些被忽略的细节吧。



■在手机上按下扳机，你会发现，不止是枪管在冒烟呢！



■平台：iOS/Android
■售价：免费




■左图：可真人发音的五十音图
■右图：动态的笔顺及假名的举例

日语学习

这是一款比较实用的日语学习软件，它能帮助你轻松学习假名、JLPT词汇以及日常用语表达。

■山东 Yopo

笔者宿舍的一哥们儿最近特别不正常，每天抱着一本初级《新标日语》日出而作日入而息，并且乐此不疲，笔者和宿舍里的小伙伴们都惊呆了。问他缘由，他也只是微微一笑说：“看电影用。”，然后又埋头苦读去了。虽然得到了答案，可笔者还是想不明白，一个喜欢美国好莱坞动作大片的人为啥要去学日语，毕竟日本的动作大片很少，唉？等一下，笔者好像明白了些什么！

根据科学研究，坚持用零散的时间去学习是掌握一门语言最快的方法，很多人都是因为能充分利用乘坐地铁、等待公交车的零碎时间而日积月累，最终成长为“语言达人”的，显然，抱着一本大部头的教科书是十分不方便的。如果你有兴趣学习日语，那么这款名叫“日语学习”的软件或许可以尝试一下。

改软件的图标和界面不仅设计得精美别致而且清新淡雅，图标中的日语“勉強”两字就是对应中文中“学习”的意思，冷色调颜色的搭配能让人内心平静，静心不浮躁对于学习而言无疑是非常重要的。软件从最基础的“五十音图”开始，点击每个平假名/片假名，都会有标准的发音及动态笔顺展示，附带的假名举例，能让我们更好的理解假名在词汇发音中的使用。内置的离线“JLPT”（Japanese Language Proficiency Test，日本语能力测试）N2至N5词汇能满足不同日语水平用户的需求，“日常表达”能让我们快速掌握日语中数字、日期、时间等的表达方法。此外，Learning Japanese还有收藏词汇、错题集、随机测验等功能，这些贴心的小功能，都能让我们在学习中事半功倍。

当然，在大环境下，笔者还是建议大家首先学好英语，毕竟目前国内的教学和认证考试都是以英语为主。对于日语，可以作为第二外语按照自己的兴趣去学习，学会电影中，不，是学会生活中常用的句子即可。少年，努力吧！



■不同等级的词汇以及收藏、测试列表

搜狐畅游



解读射击2.0《达芬奇》
腾空射击，血性杀戮

也许你已经玩过了CS、穿越火线、CODOL等战争题材的FPS，或者已经厌倦了传统的飞机坦克大战，那么今天介绍的这款射击2.0《达芬奇》你一定不能错过了。

《达芬奇》是什么？

《达芬奇》是由虚幻3引擎打造的FPS，韩国BRIDEA公司研发，搜狐畅游拥有其全球运营的独家代理权。游戏以16世纪的欧洲文艺复兴时期为背景，玩家将通过扮演代表宫廷军和圣教军两大势力的各阶层职业，置身充满异域风情的地中海小城，在竞技场风格的场景中展开厮杀，保卫和争夺达芬奇留下的惊天机密与宝藏。

为什么是射击2.0《达芬奇》？

革新于CS类的FPS都可以称之为射击2.0网游，普遍认可的射击2.0网游具有这样几个特点：画面必须由次世代引擎打造；历史或未来题材；武器需要突破AK47、M4的射击体验；改变点对点射击方式，融入RPG、ACT、AVG等游戏元素。

让我们再来仔细看看，《达芬奇》是否可以成为当之无愧的射击2.0网游?

次世代画面和新颖题材

画面上，《达芬奇》已经具备射击2.0的要求。虚幻3引擎打造的立体战斗有别于传统FPS的小方盒世界，远景建模技术呈现出一个更大更真实的宏观世界。视网膜效果技术能够模拟人体视网膜在不同环境下的视觉效果，炮弹爆炸产生的空气扭曲、光暗交替下的视觉刺激等都得到了完美还原。

游戏世界观体现在方方面面，每一张地图都基于真实存在的城市和建筑。例如米兰工作室地图，据历史记载，列奥纳多·达·芬奇（以下简称达芬奇）曾在1482年从故乡佛罗伦萨来到米兰。受米兰公爵委托，达芬奇计划建造史上最大的青铜马雕像。但为了抵抗法国查理斯八世入侵，最终不得不将所有金属都用来铸造武器，游戏中的米兰工作室地图就是当时达芬奇工作地的还原。

独有特色的武器体系

游戏中武器体系分为4大类：火枪系列、弓弩系列、特殊武器和近战武器。无论是重型火力轰杀、劲弩远程刺杀或是铁锤近战突袭都能枪枪到肉，在快节奏的战场中带来更为爽快、野蛮的感官刺激。

火枪系列的代表：双管枪。双管枪每次可同时发射两颗子弹。枪管横向排列能最大化射击接触面积，弹道和后坐力也进行了一系列机械调整，保证突击过程中无弹道散射，以快速精准应对多个目标。

弓弩系列：三叉弩（游戏中名称特兹），一次发射3支箭矢的狙击利器。三叉弩是《达芬奇》冷兵器的完美代表，一次发射3支箭矢的设定加上5连发的强大威力，即使距离较远的对手也能被全盘击杀。

特殊武器系列：手持加农炮和弹射炮（游戏中名称分别为卡纳普塔和提丰）。手持加农炮卡纳普塔射程远，抛物线弹道可越过掩体，是加农炮与古战争中投石器的有机结合。一个抛物线，炮弹就能将周围5米内的敌人全部秒杀；弹射炮（游戏中名称为提丰）连射性能极佳，波纹管将加热成火球的钢珠喷射出去，遇到障碍物后以同样大小的折射角反弹出去，再次接触障碍时才会产生致死的爆炸。

近战武器：铁锤，手持铁锤时玩家的移动速度增加50%。游戏中采用了真实受力反馈系统，使用铁锤从不同角度攻击，被击杀者会产生不同的落地方向。

超高速战斗模式，跨界融合的FPS

《达芬奇》采用了与《雷神之锤》相同的吃补给模式，无限弹药，0延迟满状态复活。资源点提供了充足的弹药补给，但也是双方必争之地，随时的争夺让游戏节奏不会有片刻的停歇。为了释放最原始的战斗本能，游戏中采用立体紧凑地图减少玩家寻找彼此所需时间，还大量使用了“高空跳跃”跳板，居高临下快速准确寻找敌人。弹跳中也能射击，正如《刺客信条》飞檐走壁刺杀般的刺激爽快。

《达芬奇》也是RPG、ACT跨界融合的FPS，其跨界融合主要体现在游戏的模式中。例如夺旗模式下，玩家通过抢夺对方营地的卷轴，送还到己方营地以获得积分，最先达到规定分数方即可获得胜利。占领模式则需要玩家占领地图上的一个地点，累积5分钟才能判定为获胜。

虚幻3引擎打造的次世代画面，全新的游戏题材和特色武器体系，快、准、狠的战斗体验以及跨界融合的模式，射击2.0《达芬奇》的称号果然实至名归。目前国服首测已经圆满结束，没有来得及体验的玩家也只能期待下一次测试了。



■游戏以欧洲16世纪文艺复兴时期为背景



■抢夺补给点资源



怎样当一名称职的奶妈
《梦想世界》佛术士玩法心得

佛术士作为《梦想世界》里的奶妈，很多人抱怨其成长较辛苦。其实我们需要给奶妈一个清晰的定位，它就是辅助职业，加血、解封、救人、回蓝。不过其地位仍然举足轻重，虽然不是输出职业，但是关键时刻却能控制队伍生死权。

下面，我们就来谈谈如何玩好佛术士这个职业吧。

装备篇

大家知道《梦想世界》中，PK时拥有一套好的装备是必不可少的条件之一。下面给大家讲一下需要打造什么样的装备。

这里先说一下属性，佛家最重要的三个属性就是体质、魅力、敏捷。体质影响血量、魅力影响出招效果，敏捷影响出招速度。

所以武器最好准备两把：一把单属性纯魅力的，用于对付速度不高、攻击较猛的对手；一把双属性，一半魅力一半敏捷的，用来对付速度较快的对手；

衣服和鞋子建议大家可以选择神器，带15魅力和15敏捷；

腰带重点防御，一定要高血以物理抗性为主（作为一个佛，血量是很重要的）；

护腕加防御准备的特效，战斗一开始就开始防御；

帽子开封印抗性卦象和项链一样，加一个气归术或者命归术的特技，用于恢复大量的血量；

法宝最好带易成长特效，打造武器的时候，效果加成更好；

戒指可以准备两个，一个全抗戒指，一个半抗半速的戒指。

戒指、法宝、项链打3个孔分别灌3个敏捷、3个魅力和3个减伤害。主要都是以佛家的流派定位为准，防御、回血和速度。


■神器凤凰羽衣

做为一个佛，属性有了，特技有了，打架或副本就不愁了。

坐骑篇

坐骑佩戴北极光和断金令的玩家刷坐骑的第二附属技能概率会高些，如果资金充裕的话，坐骑技能可以选择，魔导-我佛慈悲，专家级法防术-法力吸收，高级幸运-幸运躲避、幸运祝福，高级防御术-保护，高级后继者-恐怖诅咒、祝福结晶，高级召唤魔法-再次召唤、恐怖召唤；如果坐骑没有北极光和断金令的话，防御可以要低级，召唤少要一个副技能，分别加到后继者和幸运上增强保命的能力。

宠物篇

宠物方面，因为本人是一个群P佛，所以基本上不搞单P宝宝，一切为群P而打造，所以宠物尽量以多技能驱鬼法、群攻、恐怖、媚笑为主。驱鬼法和群攻恐怖可以稍微加点魅力，为了对抗媚笑宠物。驱鬼法技能多以输出技能为主，但是宠物一定要终极幸运防止被必杀。群攻恐怖宠物以存活技能为主，如果攻资高的话，可以建议打造一个终极法力侵蚀技能，这个技能群P时很好用，根据对手的输出扣魔法，效果很好。

招式心法篇

《梦想世界》中，一名玩家可以玩多个流派，除了主修的流派之外，还能辅修其他流派的招式。除此之外，个人心法也可以学习一些战斗的时候自主触发的被动技能，以提高战力。

接下来我们说一下主要修哪些招式好。既然选择了佛，那么我们就安心做一名奶妈吧，招式方面自然以辅助为主了。

主修招式有：推气过宫（精修满级）、慈悲为怀（精修满级）、子午心灯（精修满级）、恒河沙（精修满级）、泽被苍生、起死回生、娑罗双、洗髓换骨、不动明王阵、净土无秽、庄严正信、三千琉璃盏、无常咒（最好的存点招）。

辅修招式有：仁者乐山（儒家）、非礼勿言（儒家）、稳心固念（阴阳）、水官解厄（道家）、封经闭脉（拳术）、凝神决（巫法），辅修招式根据自身需要可以酌情使用。

接着是个人心法。作为佛术士，先机和扶伤两个心法必不可少，一个提高出招速度，一个提高恢复效果。第三个可根据自身喜好而选择，推荐：驱法或聚神，用来清除负面的法术以及恢复法力。

幻化篇

幻化系统是《梦想世界》比较有趣味的特色之一。人物可以通过幻化系统化为宠物的形象，同时幻化之后，人物的属性会得到相应的提升，还有机会拥有宠物的技能。

对于佛家来说，我建议搞一个防御幻化，一个速度幻化。跟武器一样，使用的时候根据对手的特点而定。防御幻化的可以考虑牛妖，打副本时用起来比较实惠，速度幻化的可以考虑用木乃伊，性价比较高。当然，如果有钱有精力的话，建议弄个更高级的幻化宠物，例如防御的有寒冰巨人，速度的有森林仙子等。

结语

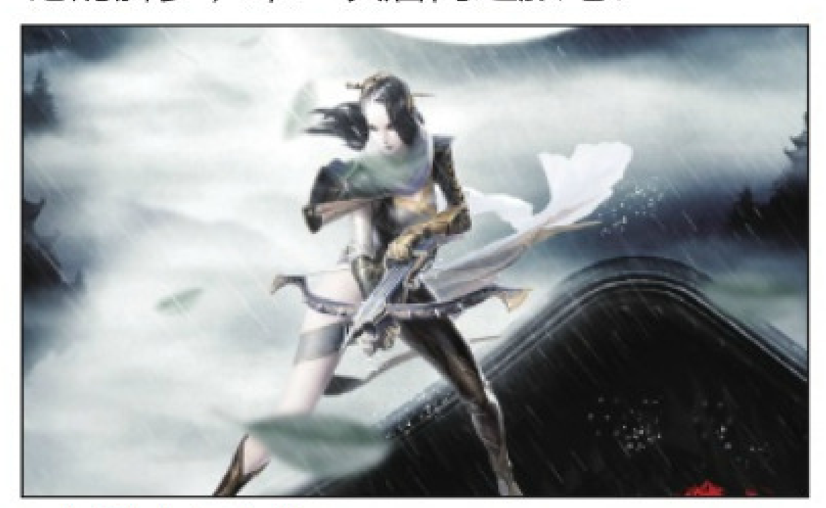
做为一个佛，个人觉得属性固然重要，但是更重要的还是需要自己的操作。这些需要用实战来慢慢提升，因为《梦想世界》中PK时战局是千变万化，要随机应变，这里也就不多说了。大家可以去玩游戏的时候慢慢体会。

搜狐畅游 惊现远攻刺客
全方位解析新天龙八部唐门



《新天龙八部》即将推出全新门派——唐门，最为忠实的天龙粉，小记当然第一时间冲进了内测，抢先体验了一回唐门。这个暴力的门派刷新了小记对刺客的一贯看法，原来刺客真的不一定需要和对手近身肉搏。能够来无影去无踪，又能在战斗中一击必杀的才是真正的刺客。

眼看《新天龙八部》公测在即，想要提前了解唐门的小伙伴们，快跟上小记的脚步，来一次唐门之旅吧！



■神秘唐门之旅

【远攻刺客 惊现江湖】

在《新天龙八部》中，唐门被定位为“远攻刺客”。熟悉“天龙八部”系列作品的玩家都知道，天山是当之无愧的刺客鼻祖，那么唐门又是如何演绎“远攻刺客”的呢？容小记为你慢慢解析。

首先我们来看近远攻刺客的差异。在大部分人看来，刺客应该是擅长近身肉搏，身形有如鬼魅，往往在不经意间取敌性命。然而，刺客的战斗缺乏持久性，往往一击不成只有继续潜行，找准时机再次发起进攻。因此，速度对于刺客来说非常重要。作为远攻刺客，唐门的灵活机动性非常高，一招“纵马驰骋”在瞬移的同时，还可以增加自身的移动速度，这就大大增强了唐门在战场上的存活能力。

也有不少人质疑，刺客的攻击爆发性要非常强，远攻门派的技能可以爆发性很强么？唐门是内功门派，经过小记的体验，可以这么说，唐门的内功加成直逼武当。在这个外防偏高，内防偏低的时代，内功门派的攻击力不容小觑。同时，唐门的技能也以增加直接伤害为多，技能“忙点射击”更是可以按照百分比提升自身伤害。这样一个爆发性极强的远攻刺客，足以让许多人恐惧了。

【玄毒双修 唐门大热】

说到唐门，许多玩家都认定唐门必然是一个毒属性攻击的门派，然而《新天龙八部》的策划团队，将唐门设计为玄毒双修门派。而且从小记个人体验来看，唐门的玄属性加成效果是高于毒属性的。也就是说，相同属性下，玄唐门会比毒唐门攻击高。大家都知道现在市面上的主流抗性是冰、火、毒三种，选择玄抗的玩家非常少，小记看来，公测后，以玄属性见长的唐门势必成为热门门派之一。

在唐门26个门派技能中，仅有2个增强属性攻击的技能，而这两个技能均为增加玄攻击。因此，如果你想成为一个厉害的唐门，对玄属性的追求当然少不了。当然，小记还是建议大家能够修习副属性，这样可以大幅度提升自身的伤害数值。

【以命搏命 应对十大门派】

看完了唐门的门派定位和门派属性，再来看一看唐门的PK技巧吧！作为刺客门派，唐门弟子在进攻时应该保证能够快、准、狠，能够一击必杀当然是最好的。在小记看来，面对不同的门派，唐门弟子应该有不同的打法。

面对可以回复自身血量，但是攻击力非常有限的峨嵋派，持久战当然不明智，只要防住了峨嵋的“月落西山”，相信秒杀对手并不是难事。

在面对同为高内功，玄属性的武当派时，唐门弟子应该灵活运用神佑、驱邪避灾等净化类技能，防止被武当连控。接着，就可以利用武当防低血少的劣势，成功将其秒杀。

面对星宿、天龙、逍遥该怎么办呢？小记认为，唐门弟子应该发挥本门技能以命搏命的打法，用高输出弥补防御的不足，用灵活的身法，躲避对手的攻击。

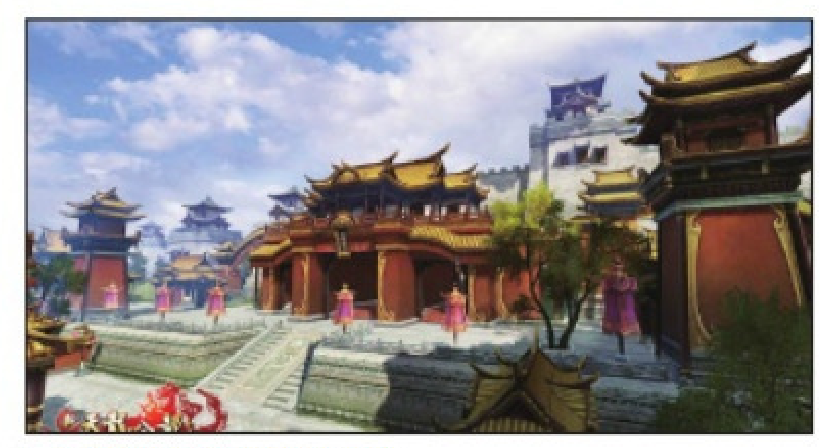
面对丐帮、明教、天山、慕容这类高爆发的近攻门派，唐门弟子就可以抓住自身远攻优势，利用距离战、放风筝的打法，让对手还未摸着你的衣角，便已铩羽而归。

在面对攻低、但血厚防高的少林派时，唐门弟子可以放弃身法上的优势，尽量用高攻击尽快结束战斗。

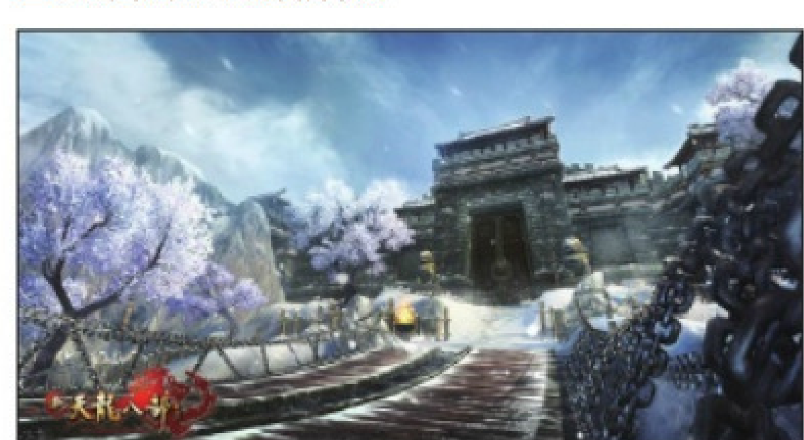


■多重玩法全面来袭

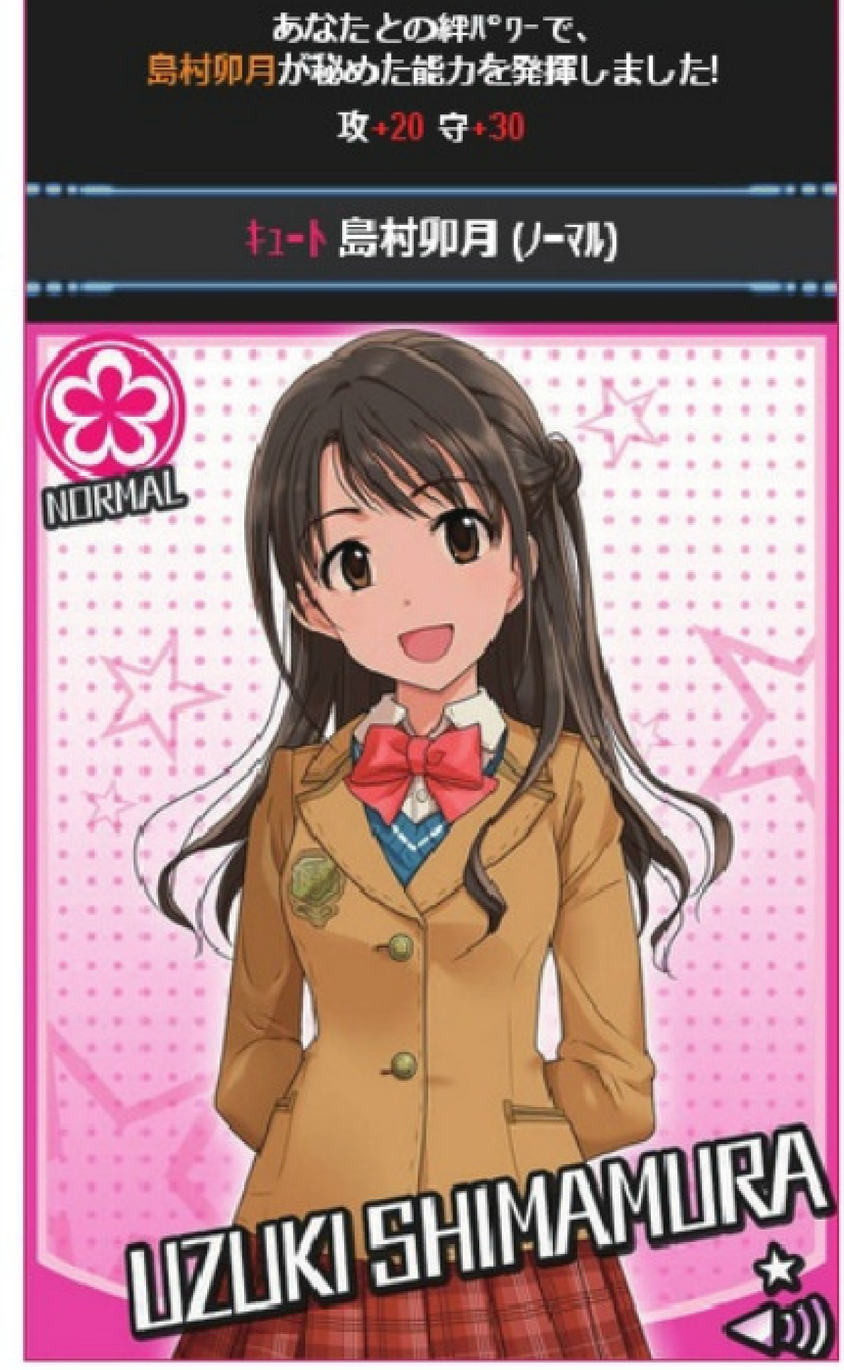
唐门的玩法当然不止这么多，除了有PVP的竞技类玩法外，许多有趣的小任务，轻松休闲的门派玩法，也成了唐门弟子的必修课。由于版面有限，小记只能和大家简单讲述唐门的基本玩法，想要亲身体验唐门玩法的玩家，快点加入《新天龙八部》公测大队的行列中吧！P



■金碧辉煌的洛阳城



■游戏实景截图





■平台：iOS/Android
■售价：免费

■左图：本作的特别之处在于加入了好感度的设定，大大加强了玩家刷卡牌的动力
■右图：本作无需下载App，用手机访问相应的网址即可开始游戏

偶像大师灰姑娘女孩

当卡牌游戏的收集要素遇到角色养成的好感度设定，宅能量就会被无限激发，正所谓入坑毁一生。

■浙江 Narcissus

《偶像大师》最早是一款日本的街机游戏，后来随着人气的上涨开始推出XBOX360、PSP等各版本的游戏以及动画和周边，直至去年登陆手机平台，势不可挡。《偶像大师》的人气基本与AKB48等偶像团队开始风靡日本处于同一时期，是日本演艺界从“明星”转向“偶像”过程中最成功的ACG作品，被粉丝们称之为“二次元的AKB48”。它的手游风靡日本，也从一个侧面说明，当作品题材越来越大众，游戏内容就会走向轻度化、快餐化以迎合大众的需求。这款手游现在已成为日本Mobage平台的主打游戏，注册用户突破300万，甚至有人说，正是《偶像大师》的一系列游戏助其开发商NBGI达成了100亿日元的市场规模。

本作系统设计并无特别之处，沿袭了第一代日式卡牌游戏的系统，只不过把探索地下城换成去日本各地巡回演出，把击杀Boss换成偶像之间的人气对决。许多内容就是换个名称，游戏方式如出一辙，虽说新意不多，但很容易上手，就是一个抽牌和收集的游戏。唯一的不同就是本作增加了一个好感度设定，玩家可以与每位偶像培养好感度，当好感度达到最大时会触发特殊对话，这一设定成为许多粉丝不断刷游戏的动力。

游戏发布至今已有一年多，现在已经超过140种偶像卡牌，加上不同衣装总计有1000多张卡牌，可以说足够粉丝们刷很久。此外游戏也设置了许多竞争性要素，激发玩家之间互相攀比“爱”的程度。可以说游戏的魅力已经很接近“偶像经济”的本质，玩家们是冲着其中的人物去的，而非游戏本身。

本作虽无中文版，但好处是无需代理无需下载点开Mobage的相应页面即可开始游戏（如果你没有账号，注册一个新账号也方便）。对喜欢《偶像大师》这部作品的ACG爱好者而言，本作值得一试。P



■本作的成功可谓“偶像经济”风靡日本的一个缩影



■平台：iOS
■售价：免费



■游戏画面非常清新，不但吸引男生，也深受女生青睐

崩坏学园

不只是女主角，连僵尸们都萌化了，恍然间有种在玩女生版“孤单枪手”的感觉，不过这一次你并不孤单。

■浙江 Narcissus

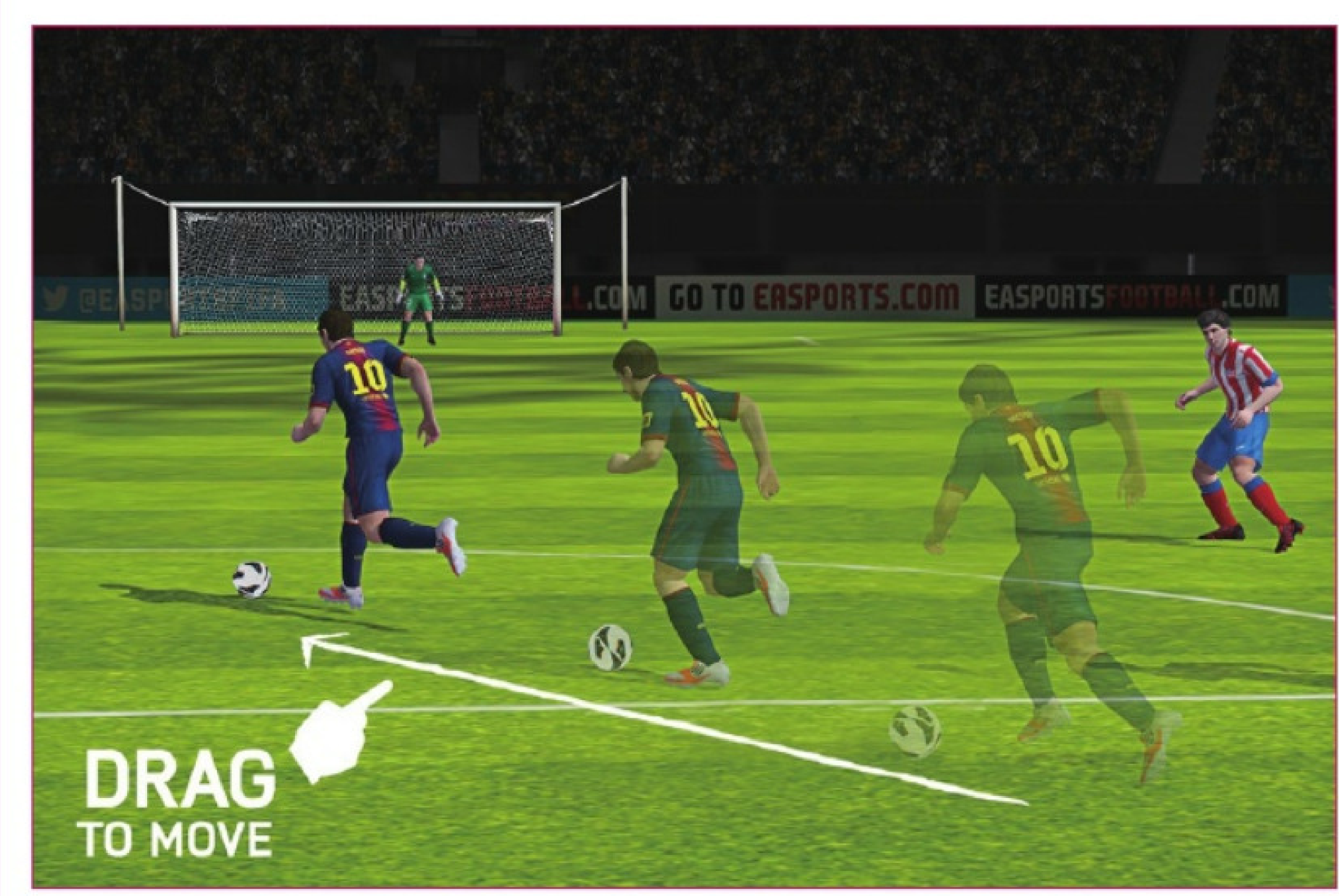
光看标题中出现“崩坏”这种词汇就表明游戏偏日式风格。日式风格的游戏往往与学园扯上关系，在二次元世界，无论是搞科学发明、拯救世界还是驱鬼弑神，都是由学园里的在校生完成的。这一次也不例外，学园突然出现僵尸入侵，面对沦丧的世界，女主角挺身而出，拿起武器与学园中的僵尸展开战斗。游戏人物为二头身的萌系造型，连僵尸都毫无例外地变成萌化的僵尸娘。面对这样的敌手，有时候甚至会让人一时忘记开枪而被僵尸娘围住一顿狂吻（咬）。虽然游戏在风格上有不少地方参考了PSP游戏《弹丸论破》，但毕竟两种游戏类型完全不同，这种移花接木的借鉴反而让本作增色不少。

当然，只是僵尸很萌还不足以构成游戏的全部。作为一款射击游戏，本作的射击手感与判定都做得挺到位，体现了手机游戏轻松休闲放松压力的理念。为了照顾手机平台，游戏战斗场面不可能做得太大，在方寸之间的操控手感更体现团队的驾驭能力。当然，游戏还有丰富的枪械武器和号称上千种搭配的纸娃娃系统。装备与服装作为游戏内购的主要部分自是做得一丝不苟。武器系统方面本作并不求标新立异，只求各种武器都能有各自的用处或玩法。在这方面本作做得还算传统，至少没出现什么弓弩吹箭之流。至于成就系统，那完全是为了让玩家不断刷图，为延长游戏生命周期而存在的。一些较难达成的成就结合后期的高难度关卡很容易刺激玩家内购，在此还是提倡健康游戏，理性消费啦！

本作虽是日式风格，连背景音乐都是初音未来，但它却是国内团队米哈游开发的作品。令人意外的是，制作出如此萌系游戏的开发团队竟是清一色地由男生组成。当然他们并不是满脸胡茬的“抠脚大汉”，而是来自上海交大等高校的风华青年。



■游戏的纸娃娃系统非常强大，有各种装饰可以挑选，可惜大多需要内购。



■平台：iOS
■售价：免费



■带球突破在一些变态球员身上表现得如同移形换位

FIFA 14

看似和前作差别不是很大，但无论是经过仔细观察，还是试玩体验，均可发现EA在本作上投入了巨大的心力。

■北京 王孙公子

FIFA 14在中秋夜登陆App Store，可惜的是当时在中国区还没有发售，由此可见敌对势力为了让我们觉得外国的月亮更圆真是煞费苦心，但这是毫无用处的，因为我们是“阎王来了不纳粮”。对，真的不纳粮！因为游戏免费下载。当然免费下载是有原因的，因为安装包大小在2G左右，这样对于一款在移动设备上的游戏来说……Oh my god。

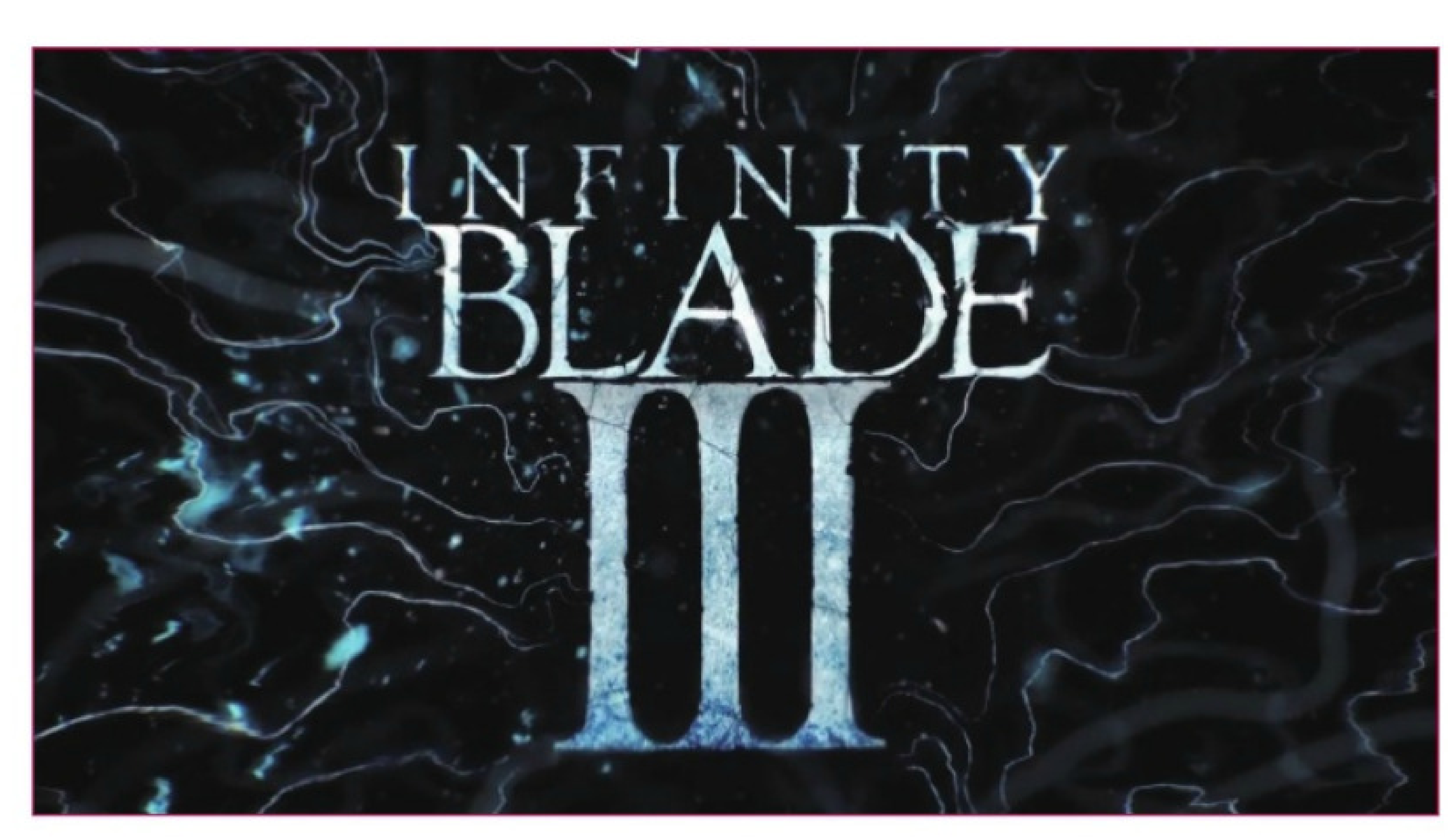
虽然和前作2013版差别不是很大，但是仔细观察还是能看出改良以及优化的部分。真正开始一场比赛后，笔者也能感受出其与前作的不同，画面的流畅感非常高，而且在画面上，不同于前作13里球员们那种很二的连接动作以及最雷人的草地溜冰，在世界足球2014里，人物以及场面的细节更加的逼真，精确到球员的五官，毛发，甚至到观看席的观众，都能够显现出高水平的画面质量，可见EA在画面特效引擎方面也是花费的了大力气。

操作上，FIFA 14由于登上移动设备平台，在操作方式上也是全新的，脱离于EA发布的其他游戏，尝试采用了以触屏操作为核心的模式。游戏采用全手势操作，点击，扫动，长按，拖动松手，通过一些列手指动作来指挥球员运球和传球。操作在游戏中体验的非常直观，特别在划动射门及铲球时，更是类似于切水果，简单，却更增加了趣味性。当然游戏中仍然是提供虚拟手柄的操作方式。

FIFA 14同时也继承了FIFA 13所有的要素，包括丰富的联赛（自30个联赛的600支球队），球场（玩家可以选择34个球场），比赛日实时更新，在线对战等模式，同时还加入了多国语言，实时国家解说等，可以说EA在世界足球2014此款游戏中投入了巨大的心力，以此来保证游戏的质量和游戏水平。好吧，看着这些份上我原谅他的2G安装包了。Amen。



■划动射门，类似于切水果的操作，简单而有趣



■平台：iOS
■售价：45元



■《无尽之剑》的第三部将是系统作品最后的一部，也是规模最大的一部

无尽之剑3

Epic Games并未无限搁置《无尽之剑》，而是跟随iPhone 5s的发布正式公布了该游戏的第三部。

■北京 王孙公子

2013年2月游戏发行商Epic Games宣布，他们已经关闭了开发工作室Impossible Studios，无尽之剑（Infinity Blade）游戏的开发工作也将被无限期搁置，然而2013年9月11日凌晨，苹果秋季新品发布会上，展示新品iPhone 5s的时候，Epic Games却正式公布了名作《无尽之剑》的第三部——《无尽之剑3》。不过可以肯定的是《无尽之剑3》将是系列三部曲的终章，也是规模最大的一作。《无尽之剑3》于9月18日国内也正式发布，在短短几天内，游戏就进入了App Store付费排行的首位，可见玩家们对其热情不减。

游戏将由8个世界组成，每个世界的规模都不亚于《无尽之剑》初代。你可以在Siris和Isa两位可操作角色间做选择。你可以招募最多4个伙伴，比如商人、铁匠、技师以及医生等，在做任务的途中可与他们互动。你还可以烹制材料、购买物品、升级武器（初期最高限定10级）等。

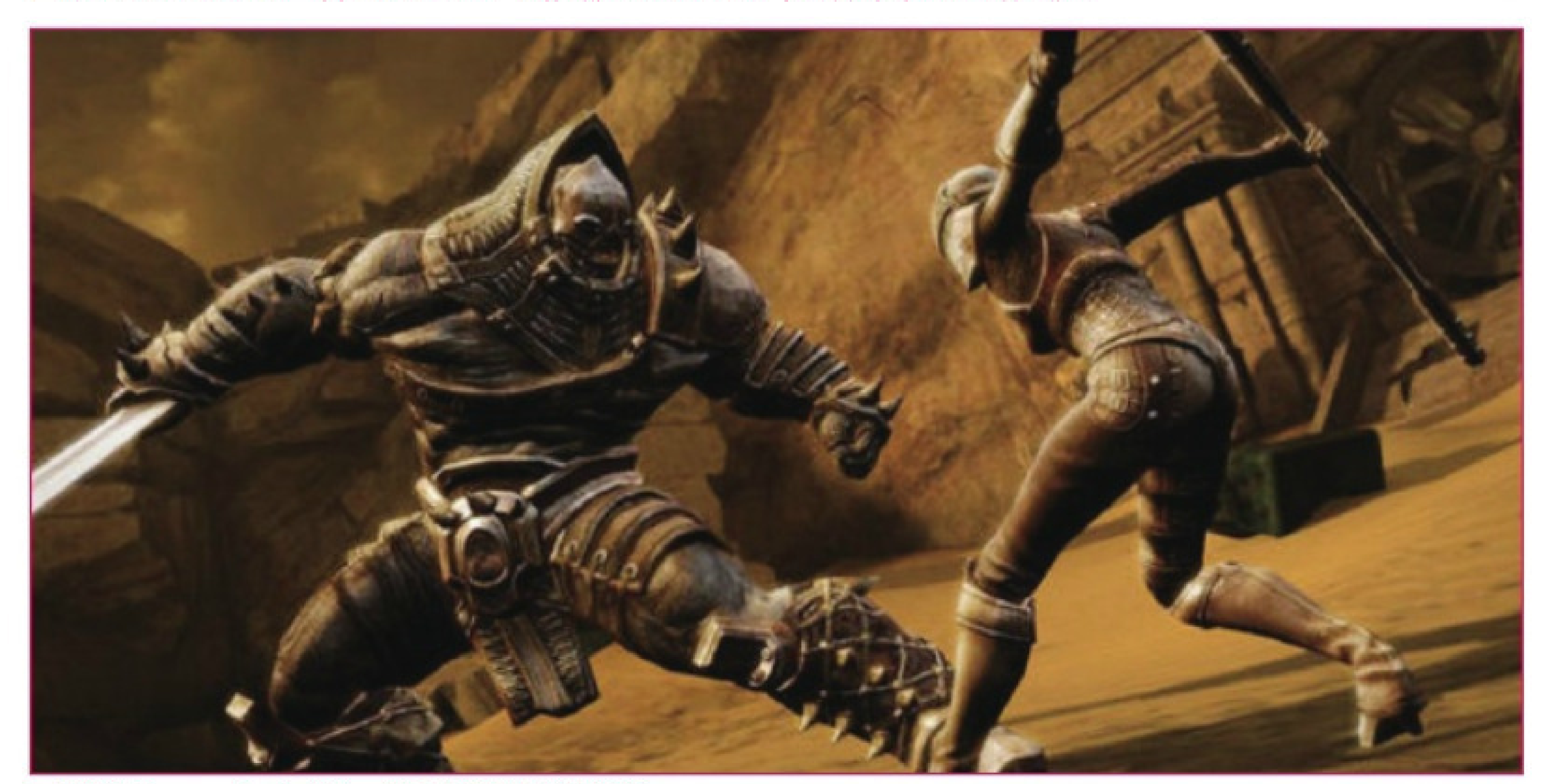
两个可操作角色都各种具备3种独特的打斗风格，游戏最终版将包括135种不同风格的武器。游戏的战斗也有加强，你和一名手持长柄武器的敌人战斗时，如果他的武器断了，他会双持断的武器以另外一种格斗风格同你对抗。敌人也会捡拾场地武器来进行对抗你，尤其大型敌人会折断柱子，将其当作武器向你砸来。

多人模式将包括Clash Mobs（单个玩家集合在一起对抗一个大型敌人）、Time trials（玩家在限定时间内比拼谁能走得更远）及Aegis Tournament（更有竞技性）等多种模式，玩家需要在分数榜上达到前50%才能继续下去，厂商会为在榜上待得最久的玩家颁发奖品。

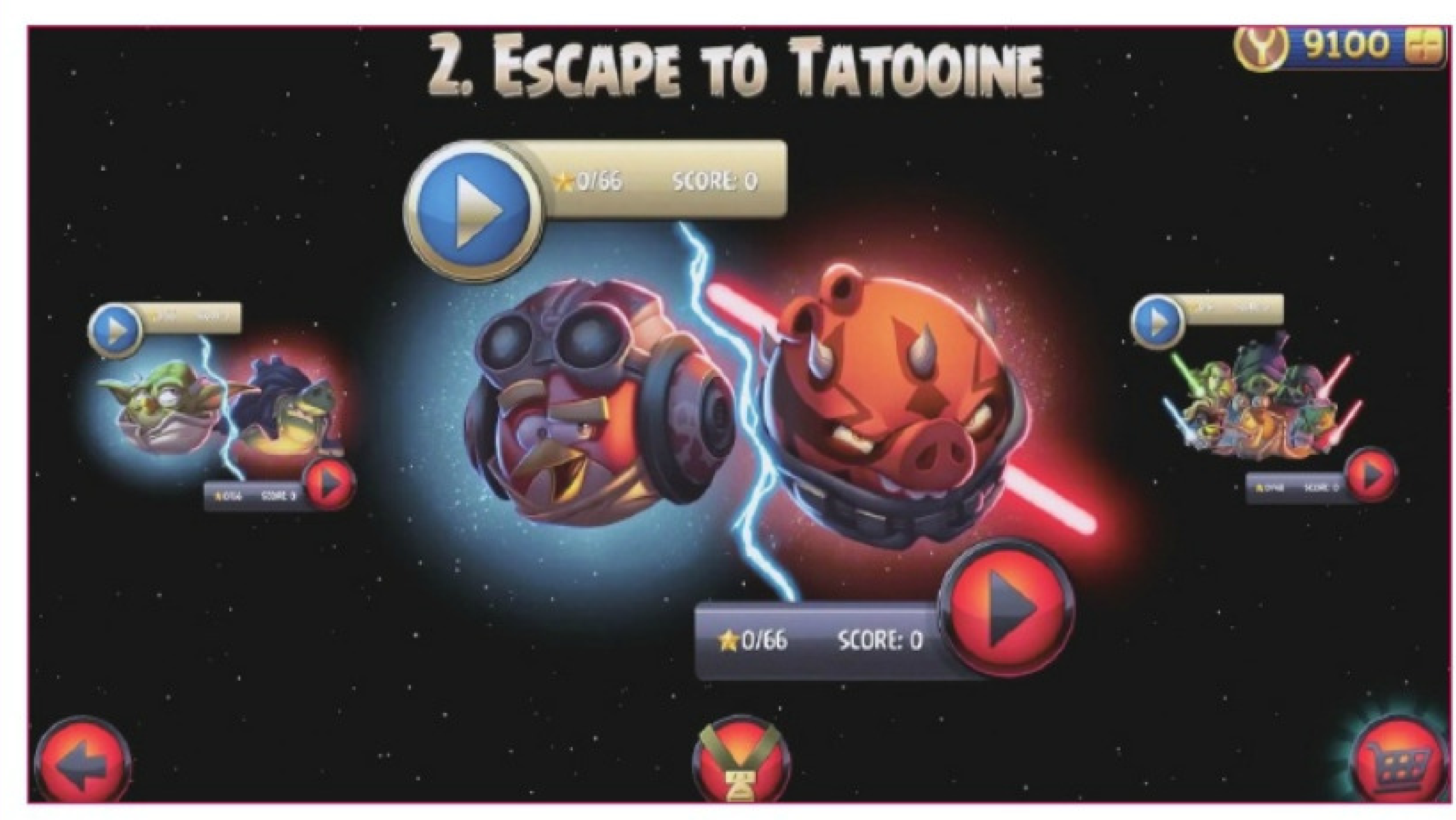
《无尽之剑3》的剧情是由《纽约时报》畅销作家Brandon Sanderson执笔的，所以在打打杀杀之外也让人有了更多地期待。P



■在iPhone 5s上搭配iOS 7，画面质量达到了前所未有的新高度



■在iPhone 4s上的画面表现也能接受



■平台：iOS

■售价：6元

■《无尽之剑》的第三部将是系统作品最后的一部，也是规模最大的一部

愤怒的小鸟星战版2

本作在保留游戏一贯玩法元素的同时，还能再次加入更加新颖的游戏元素，实属不易。

■北京 王孙公子

愤怒的小鸟这款游戏是为数不多的从手游端逆袭到主机平台的游戏，究其成功之原因，一方面是因为这款游戏的易于上手性，另一方面则是因为该游戏的耐玩性。游戏具有相当多的版本，无论是季节版、太空版还是里约版、星战版都各有特色，让玩家百玩不厌。而此次推出《愤怒的小鸟：星战版2》（Angry Birds Star Wars Ⅱ）则是原有星战版的加强版本。

此代游戏最新颖的地方就是玩家可以操作捣蛋猪进行反击，由于星战版是以星球大战这部电影为背景，所以采用两方阵营的进行对战也较为合理，玩家也终于可以用猪来打小鸟了。

为了更加贴合星战特定版的游戏风格，游戏中无论是开始剧情介绍，还是游戏角色介绍都采用星战的风格，原有的小鸟形象也穿上了星战人物的外衣，这个设定与一代的形式相同。但是较传统的游戏形象区别却很大，比较有趣。

游戏中同样有内购系统，而此次内购的并非是优化道具，而是游戏小鸟角色，通过购买可以增加小鸟数量，也可以随意选择不同技能的小鸟让关卡更为简单。虽然此种内购方式带来的福利对游戏的平衡性冲击较大，但是不内购也能让游戏通关，且相比于《植物大战僵尸2》明显更加合理。

愤怒的小鸟星战版2在保留了游戏一贯玩法元素的同时，还能再次加入更加新颖的游戏元素，实属不易。可以说这个续代作品是目前问世的所有续代游戏中表现最为出色的一作。



■小鸟的进化史



■本作是目前问世的所有续作中表现最为出色的一个

八零后小伙伴经典游戏

1980年代，那是一个很不容易才能玩到游戏的时代；那是一个游戏非常简单，但非常有趣的时代；那是一个游戏里的道具不卖钱，但我们也从来没买过正版的时代。在手握智能手机却茫然不知有啥好玩的2010年代，你可曾怀念那些和小伙伴们一起玩过的游戏？在手机上，当年的经典大都只能用模拟器实现，而且体验不佳，但笔者还是为大家找到了不少重制版的经典游戏，亲切的玩法和久违的快乐，会让你忘记一切烦恼！



■应用汇安卓市场


用拾取的松果消灭拦路的小怪


魔王地宫场景，与超级马里奥很像

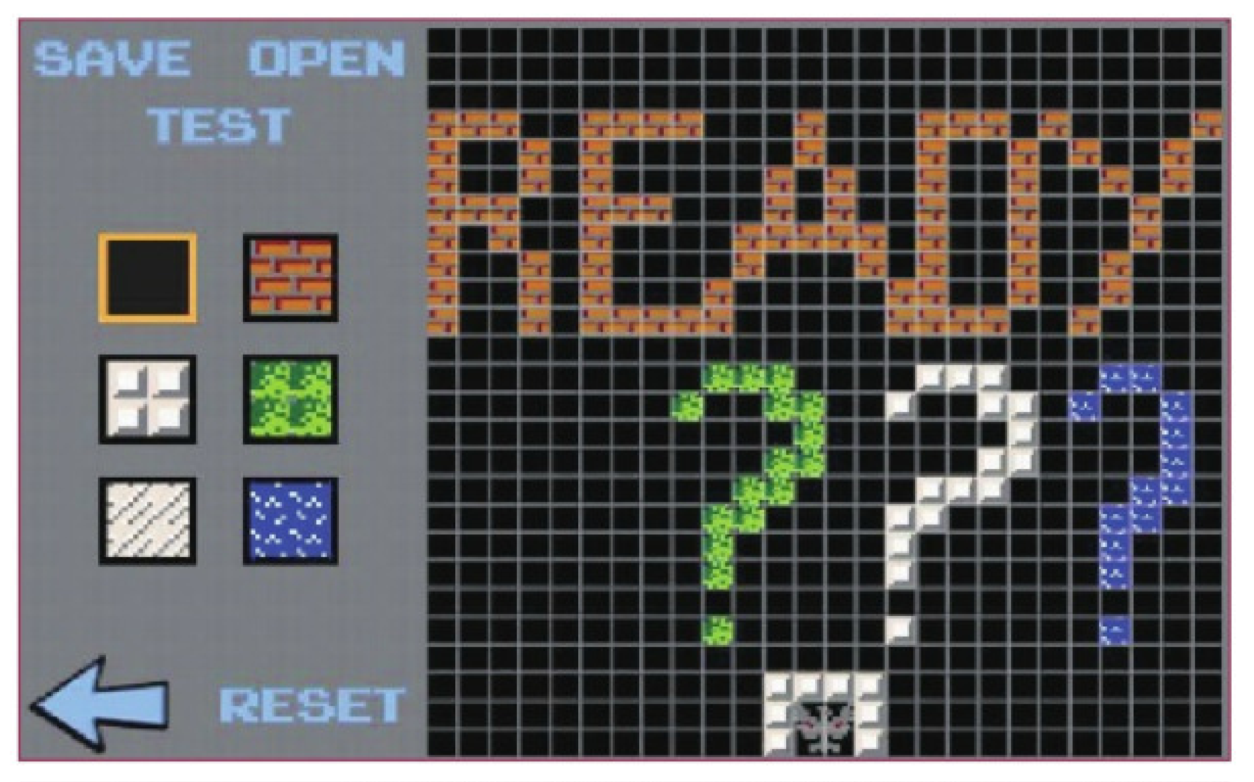


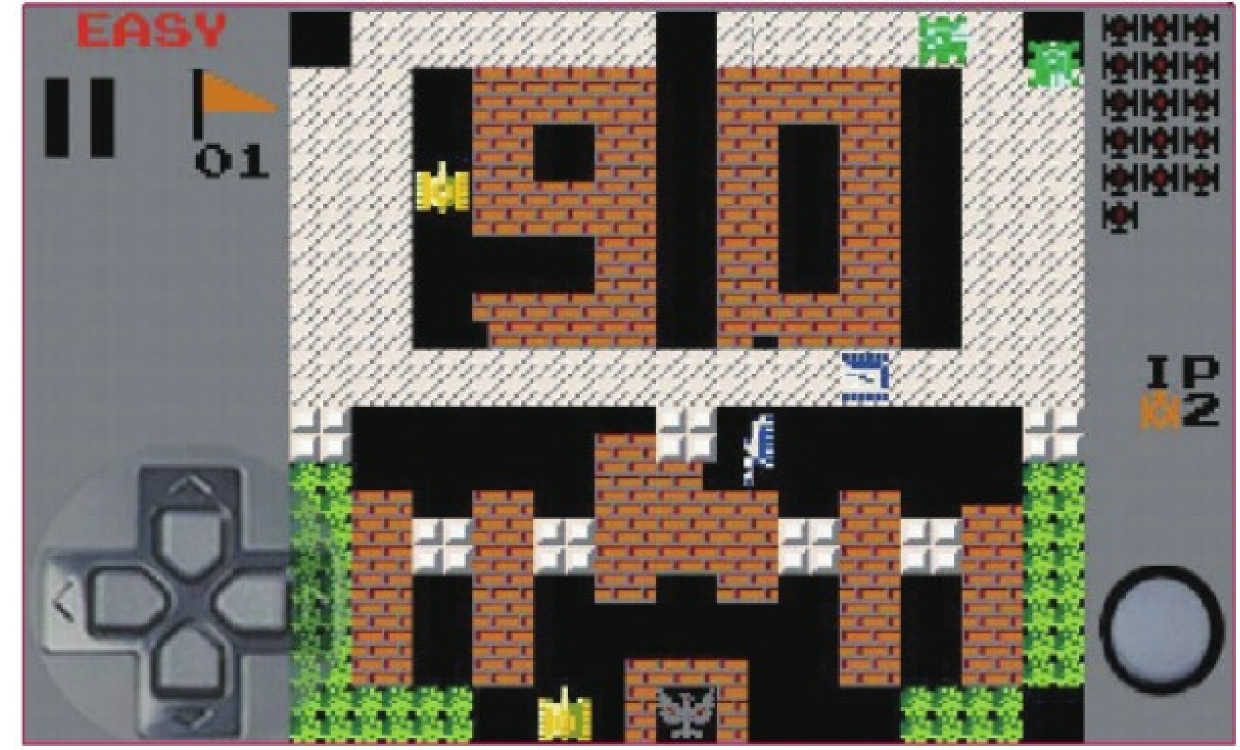
超级水管工2

■**类型：**动作冒险

■**大小：**44.3MB

任天堂老大最近放言：永远也不会给手机做游戏！好吧，老顽固无药可救。可这不能阻止别人制作“很像”马里奥的游戏，已经有两代作品问世的《超级水管工》就是安卓上最像马里奥的游戏，主角从意大利大叔变成爱尔兰精灵，但他同样喜欢金币和踩乌龟！







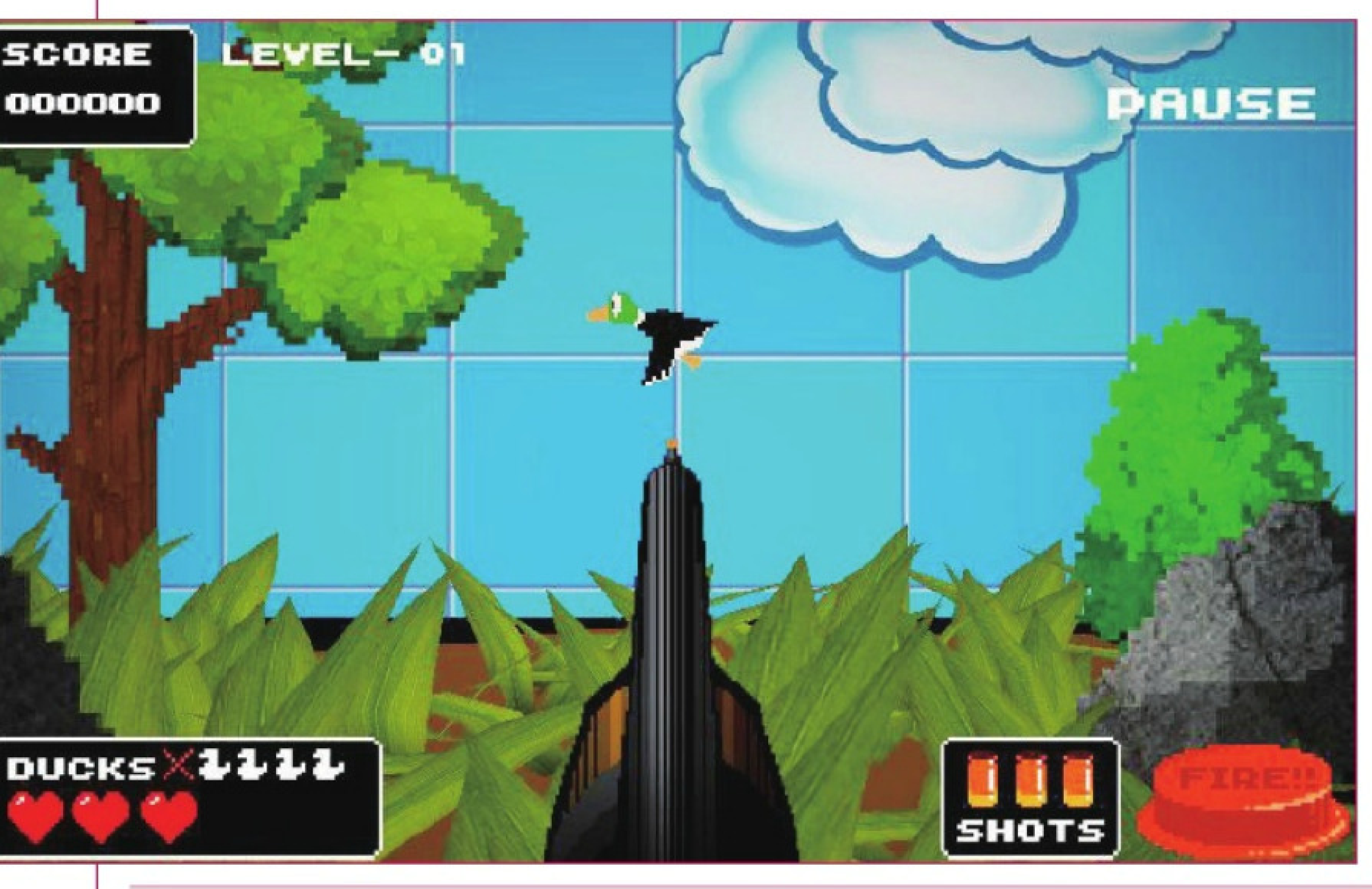
坦克1990：战斗之城

■**类型：**动作冒险

■**大小：**3.5MB

没有和小伙伴们玩过《坦克大战》的童年是不完整的童年！玩过的来回忆下，没玩过的来补完下吧！虽然安卓手机上的复制品多如牛毛，但若从操控性和还原度两个角度来看，这一款可以说非常地道！





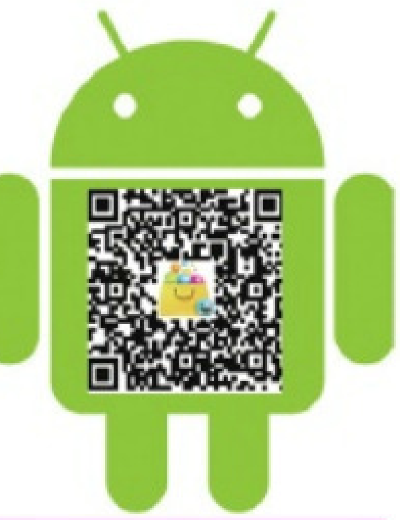


AR打鸭子

■**类型：**射击

■**大小：**6.4MB

《猎鸭》是FC上最早的光枪游戏，还记得那只躲在草丛里捂着嘴偷笑的狗狗吗？嚯嚯嚯嚯，安卓上的打鸭子也3D化了，狗狗还穿上猎装，看起来更坏了。接下来，请继续我们的猎鸭之旅吧！



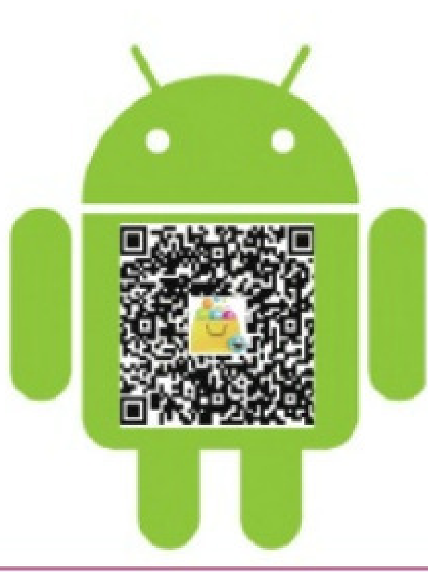


吃豆人锦标赛

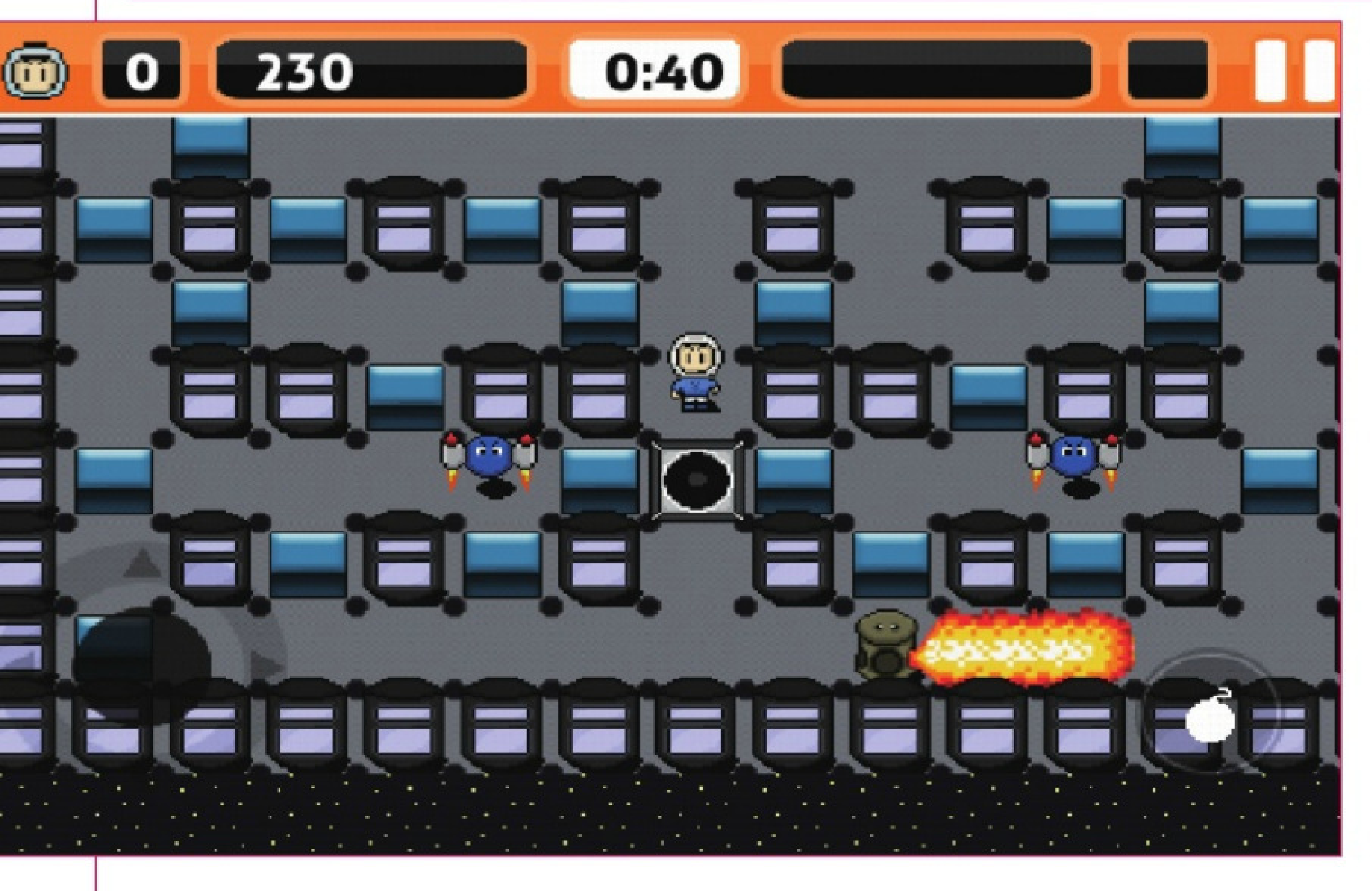
■**类型：**益智

■**大小：**28.4MB

向伟大的《吃豆人》致敬！这一款可是南梦宫正牌出品，其他山寨的可以无视了。游戏里经典版的迷宫模式也是免费的。









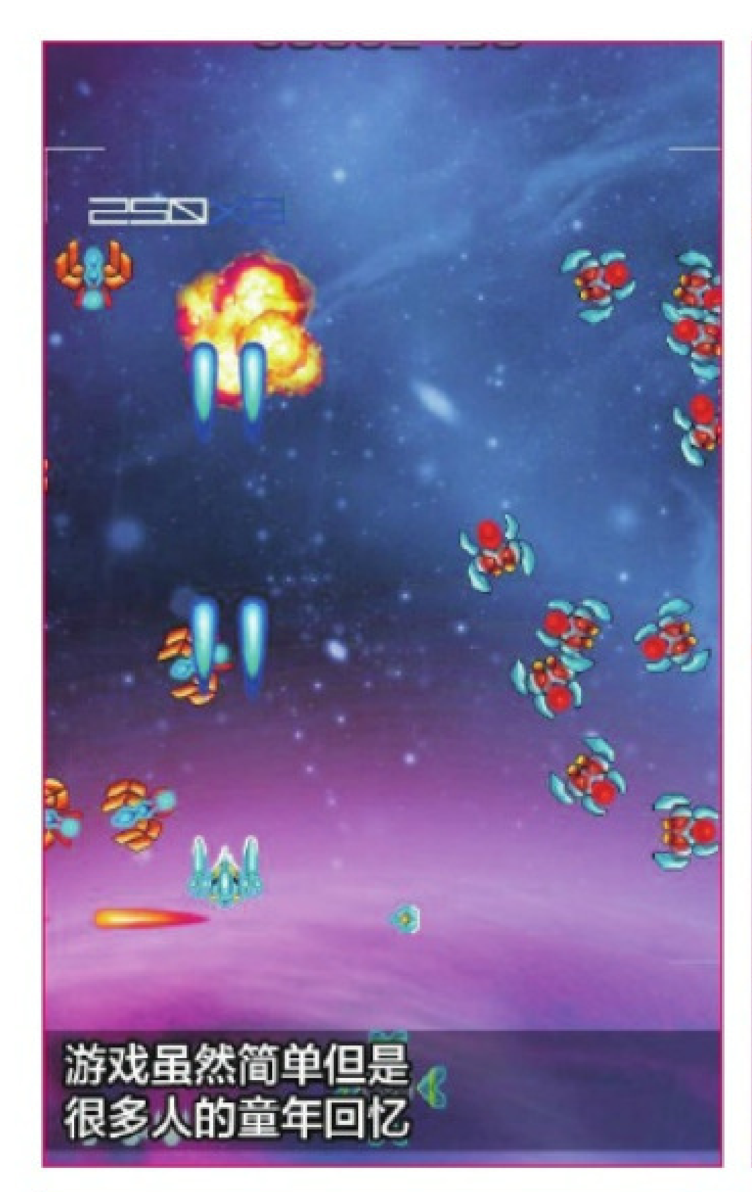
炸弹人

■**类型：**益智

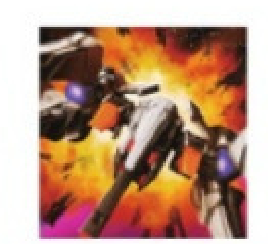
■**大小：**3.8MB

之所以推荐这款像素风格的《炸弹人》，是因为它很有原作的味道，而且操作相当灵活，是安卓上最好的炸弹人游戏之一。







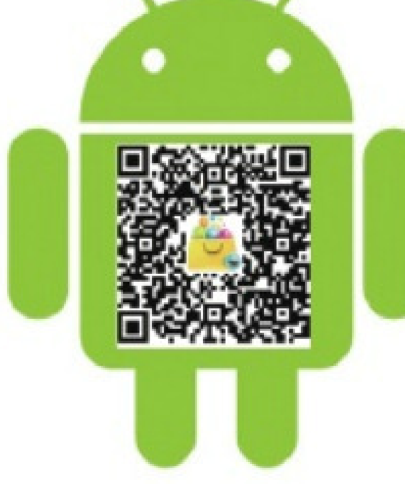


小蜜蜂

■**类型：**射击

■**大小：**34.7MB

《小蜜蜂》可能是小编玩过的第一款弹幕游戏了，没想到多年后它出现在安卓手机上，已经变得这么漂亮了！要是童年的经典游戏都能这么华丽再现就好了。





魂斗罗进化革命

■**类型：**射击

■**大小：**21.1MB

这可是正宗的Konami魂斗罗重制版，不过后面几个关卡需要付费，在意的同学就绕道吧。可细想一下，对于这款从童年一直陪伴到我们至今的游戏，我们好像真的没有给它的制作者一分钱……还是挺过意不去的呢。









小兔射狼

■**类型：**射击

■**大小：**45.3MB

FC上的《猪小弟》游戏只有3关，简单得不能再简单的游戏，却是许多人记忆里的珍宝。这款“高仿”的《猪小弟》玩法没变，只是把主角改成了兔子，而倒霉的灰太狼还是不变的反派。P



横版跑酷精品游戏集

超级玛丽是很多人童年里的回忆。小编还记得那时候买了个小霸王学习机就开始超级玛丽蹦蹦跳跳拯救公主的冒险。后来长大了，听说公主和大魔王在一起了，而超级玛丽原来是修水管的屌丝，顿时感觉不会再爱了。好在超级玛丽横版跑酷闯关的经典玩法，延续至今，已经融入丰富多样的游戏中。我们可以在各种横版动作游戏中，看到超级玛丽那样潇洒跑酷的身影。而这些游戏的创意和变化又使跑酷玩法多样化，更加有趣。一起来找回新超级玛丽时代的横版跑酷乐趣吧！



■应用汇安卓市场







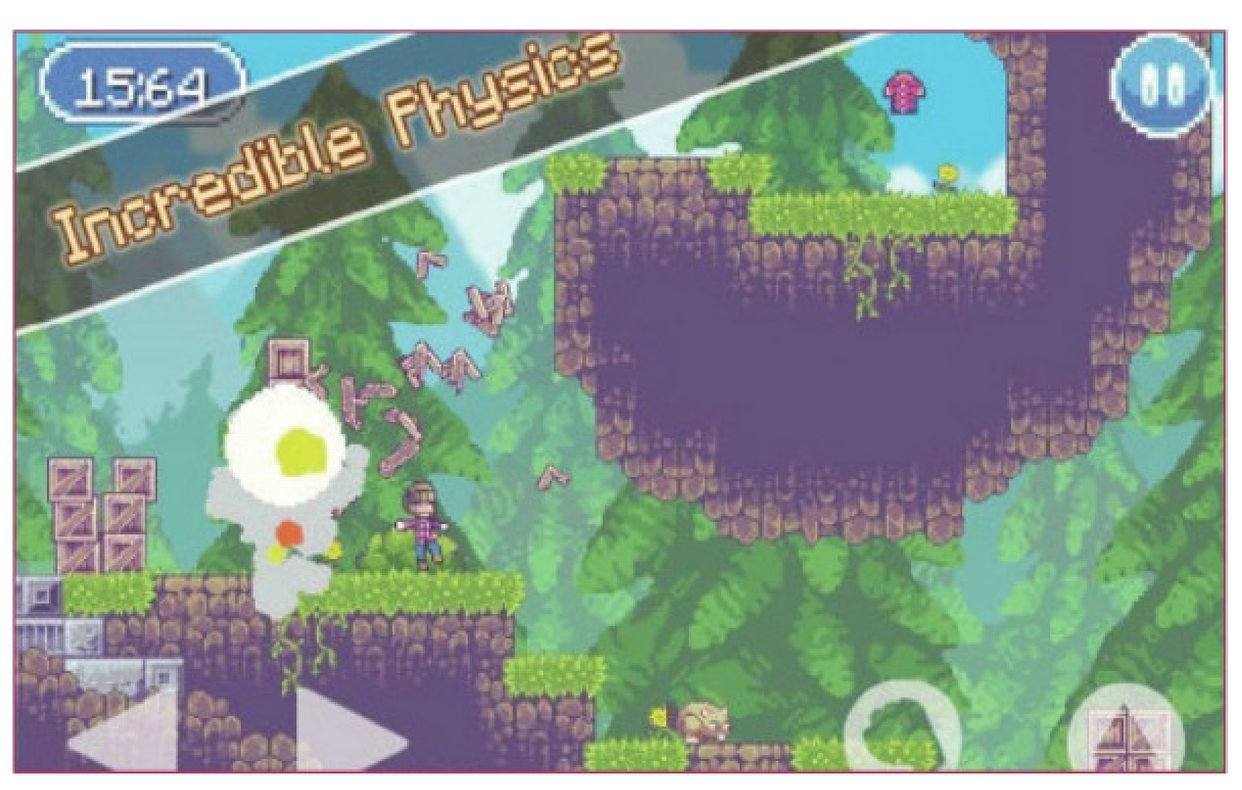
图腾跑酷

■类型：动作冒险

■大小：47.8MB

深山老林，邪魔出世。佛落一滴清泪幻化金刚力士，精通变化，冲破黑暗，播撒希望。剪影画风，细节刻画到位，处处透露出东方神秘气息，有一种别样的精美。独特的场景设计下，是考验反应的丰富玩法，相信能给大家带来惊喜！









木材收割者

■类型：动作冒险

■大小：9.3MB

像素风游戏总是一半恶魔一半天使，没有情怀的人会说：卧槽，这蛋疼画面！这款主打动作和像素风格的2D横版闯关游戏，穿梭在各种机关中击打出像素木屑的畅快感觉，还真不是精细画风可以替代的。





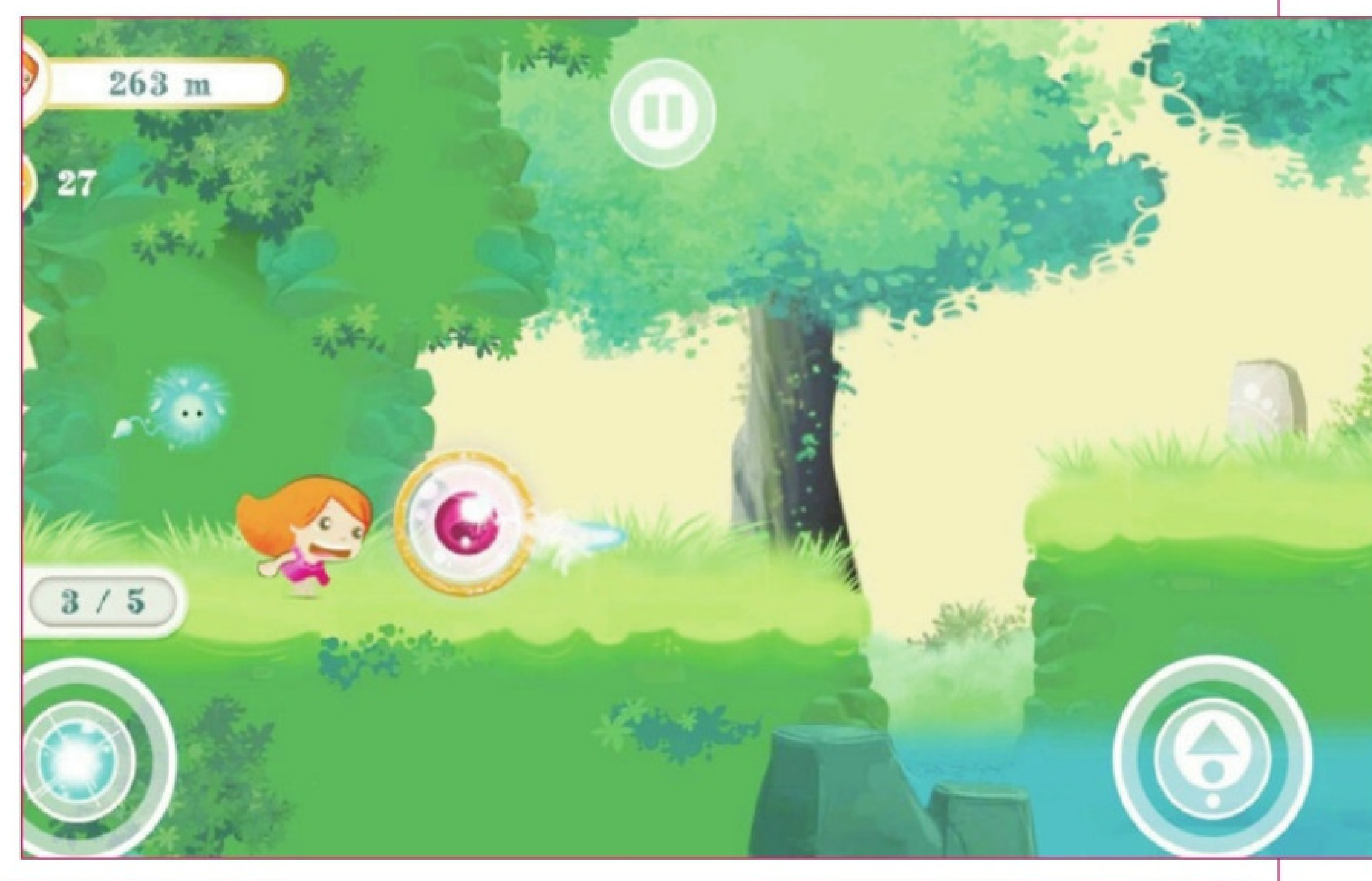
小小亚马逊

类型：动作冒险

大小：47MB

故事里的亚马逊总是那么英姿飒爽，不过历史中的亚马逊女战士对男人其实很恐怖的，大家还是不知为妙……好在这款游戏的亚马逊还是个小萝莉，相当可爱，有点爱钱，翻山越岭地捡钱啊，我辈风范！









策马入山林

类型：动作冒险

大小：7.4MB

烈马扯长衣，北风动青丝。快马狂奔八百里，会弯弓，射大雕。这款像素画风的中文游戏独具武侠情怀，于画卷中展开故事：策马扬鞭，在山野间张弓射妖保卫遗迹。山林、赤马、侠客，伴着空灵的音乐浑然一体，充满艺术气息。



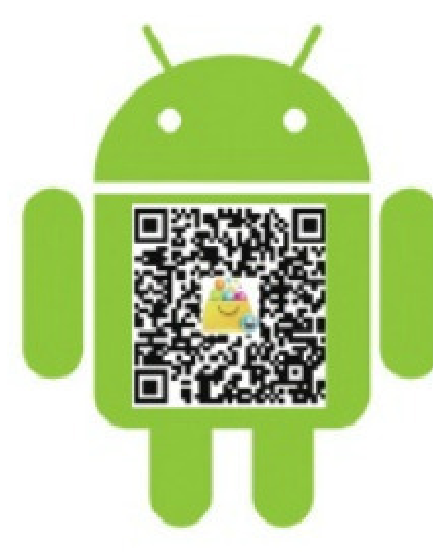


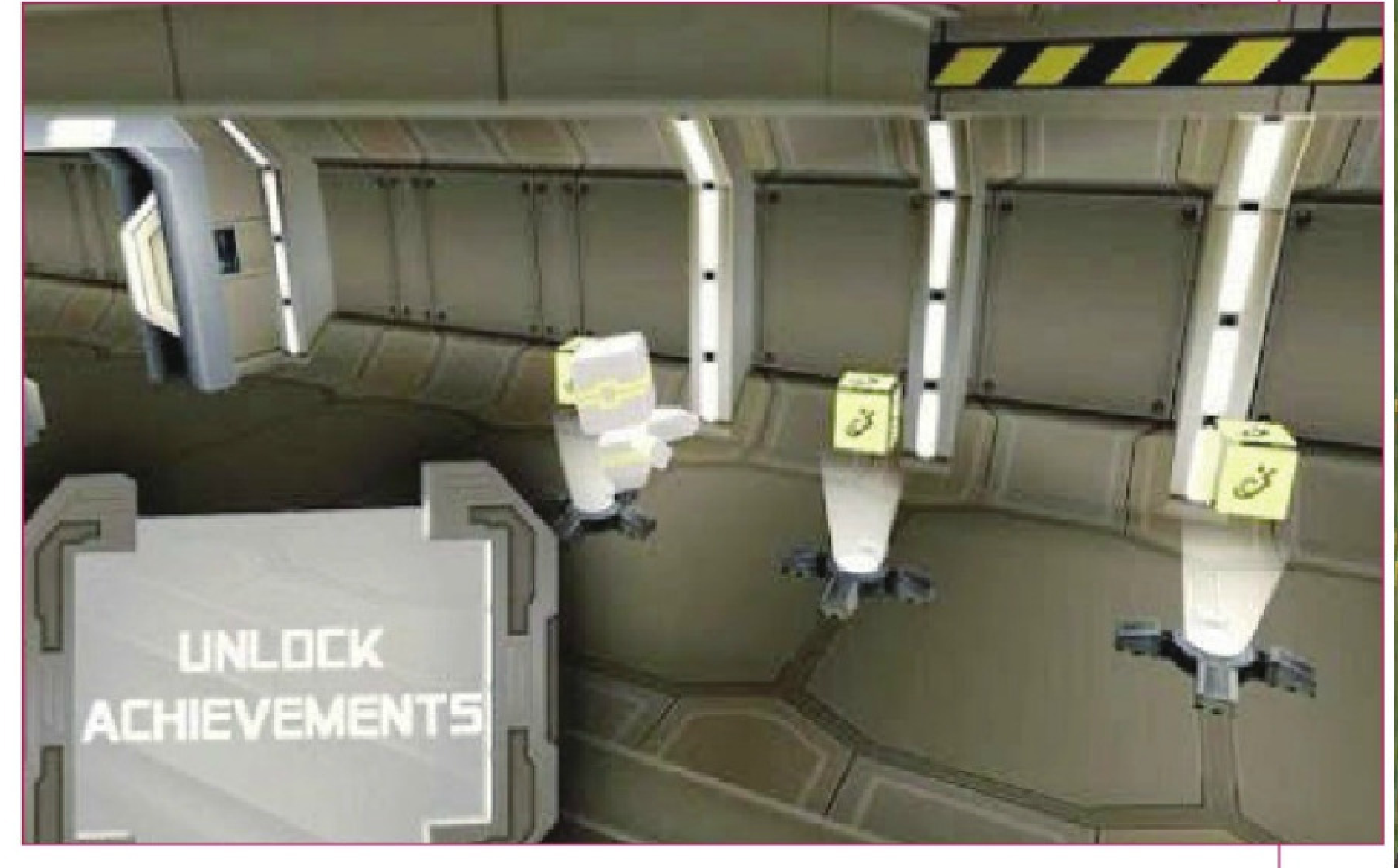
机器人大冒险

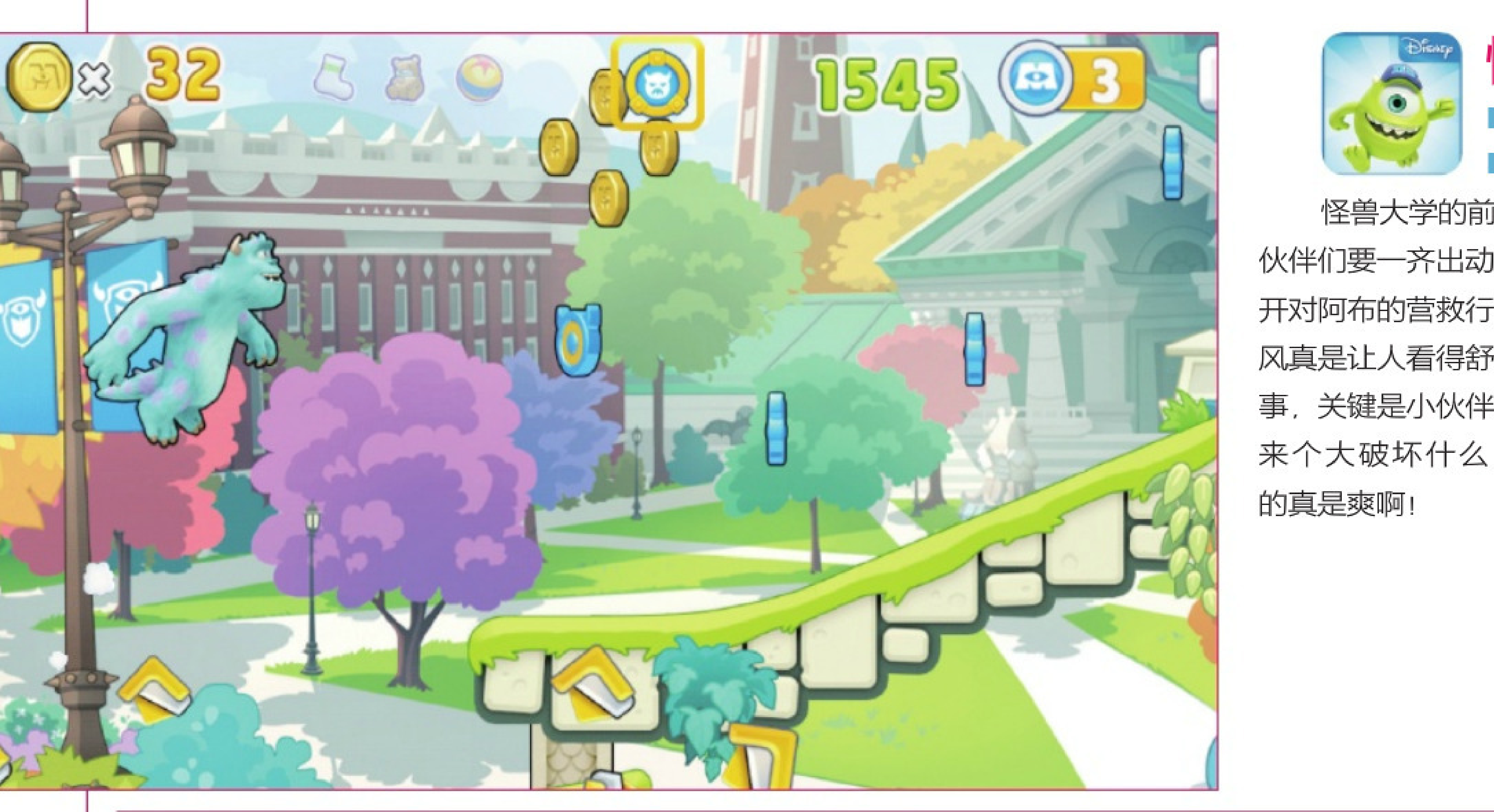
类型：动作冒险

大小：16.7MB

机器人的跑酷当然是一种机械化的动作体验，虽然机器人看上去呆萌呆萌的，但却具有令人羡慕的技能。在《机器人大冒险》中，玩家可以使用机器人的各种技能来过关：跳跃、反向、冲刺、射击。游戏整体风格很轻松，操作很舒适。P









怪兽电力公司

■类型：动作冒险

■大小：19.8MB

怪兽大学的前作怪兽电力公司里的小伙伴们要一齐出动啦，联合麦克和毛怪展开对阿布的营救行动！鲜亮明媚的多彩画风真是让人看得舒服，奔跑跳跃也不是难事，关键是小伙伴的协作变换，撞开障碍来个大破坏什么的真是爽啊！





刺猬索尼克历险记

■类型：动作冒险

■大小：31.5MB

索尼克是世界上最具知名度的刺猬，它诞生于世嘉的招牌作品，凭借可爱的造型和无可比拟的速度风靡全球，让无数玩家成为了他忠实的爱好者。在横版街机跑酷的游戏中，索尼克的身手可一点不弱于超级玛丽，甚至更加灵活动感。这只蓝色刺猬能够以突破音速的能力，席卷一切。









进击的独角兽2

■类型：动作冒险

■大小：47.7MB

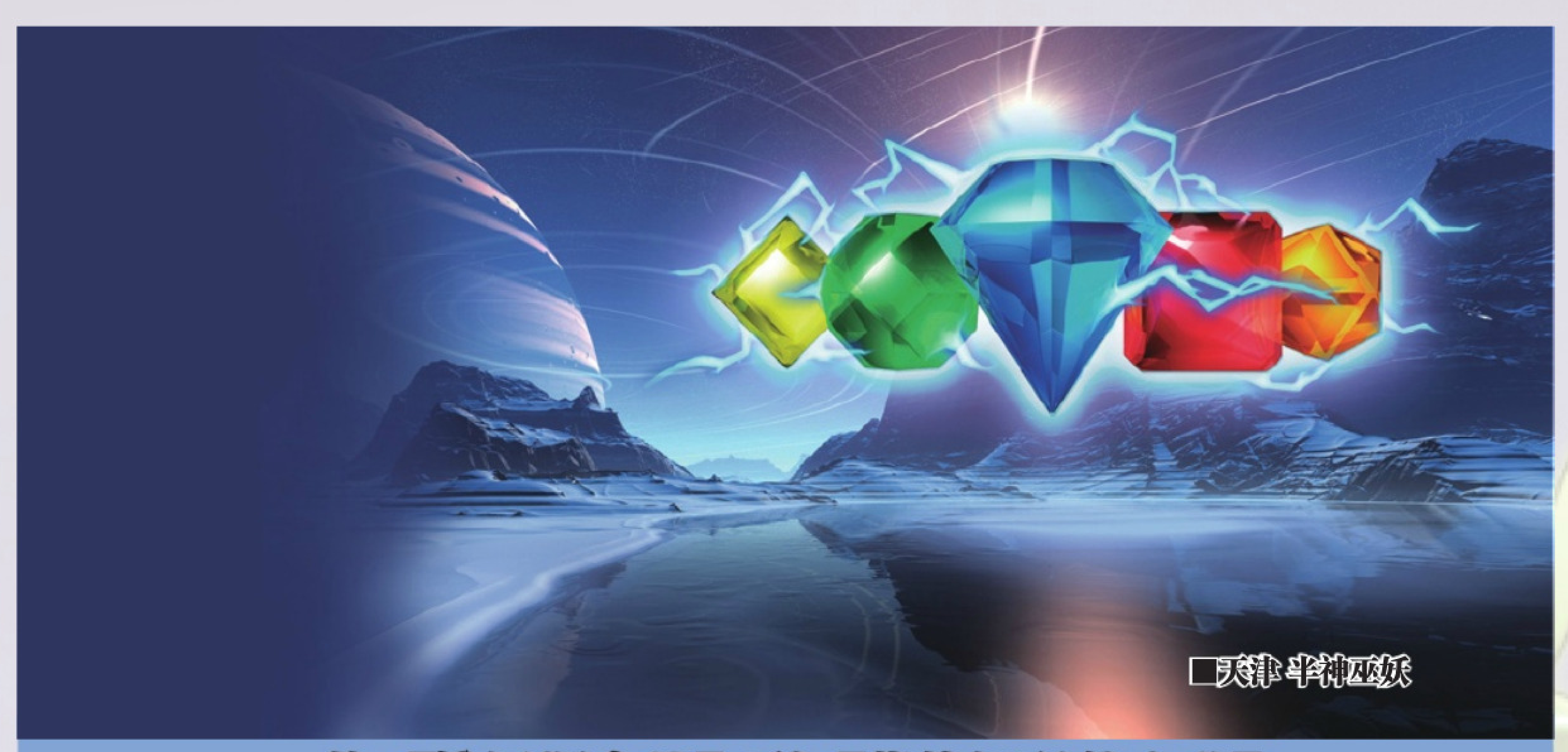
狂霸酷炫拽的独角兽又踩着五彩霞光奔腾而来。在横版跑酷游戏中，《进击的独角兽》画面非常缤纷华丽，这次二代可谓是更加霸气侧漏，多种升级路线让独角兽可以魔挡杀魔，怪挡杀怪。当然对于一个快节奏的跑酷游戏，你是需要一段时间来练习的。





玩游戏还是玩社交？——微信游戏大起底

导读



□天津 半神巫妖

从《俄罗斯方块》到《蒙特祖玛的宝藏》——《天天爱消除》的前世今生

微信游戏的影响力已经毋庸置疑，而从游戏本身来讲，它们实际上大多是踏在巨人的肩膀上。“天天”系列游戏由腾讯旗下天美艺游工作室制作，它们才是腾讯真正的发力点。

本文在此谈一谈《天天爱消除》的前世今生。

《天天爱消除》的内核，是消除类休闲游戏。这是休闲游戏中最为传统和经典的一类游戏，最早甚至可以追溯到前苏联时期问世的《俄罗斯方块》。腾讯选择消除类游戏作为微信平台初次登场的两款游戏中的一款（《经典飞机大战》无内购，可视为一次非正式试探），可谓用心良苦，因为消除类游戏一直以来都是掌上游戏——或者说整个移动游戏中的翘楚，用它来做开路先锋再好不过。

这类最早靠图形空间变换，继而衍生出了宝石、糖果等三消的游戏类型为什么会有如此大的吸引力？它的游戏、娱乐性又是如何靠着看似简单的三点一线体现出来的？让我们从头说起吧。

旋转的方块

说起所谓的消除类游戏，其英文名为Tile-Matching Game，基本定义为“一种将图形或瓷砖等按照一定规则排列以达到消除目的的解谜游戏”。

1985年，工作于莫斯科科学计算机中心的苏联科学家阿列克谢·帕基特诺夫在玩过一个拼图游戏之后突发奇想，设计并制作了一款基于Electronica 60计算机平台的消除类软件，它能够移动、旋转和摆放各种方块，使之排列成完整的一行或多行，最终达到消除的目的，其英文名字是Tetris，为希腊语中“四”与“网球”一词的合体。有意思的是，帕基特诺夫制作《俄罗斯方块》的最初目的只是将其作为教育以及计算机性能测试软件，而非游戏，然而，随着帕基特诺夫将《俄罗斯方块》授权给游戏公司，这款老少咸宜的软件瞬间成为世界上最为风靡的游戏，在以掌机休闲类游戏见长的日本都有400多万套的销量，甚至还成为了海湾战争期间前线美军最喜欢拿来消磨时间的游戏，最终在全球达到了1.25亿套的销量。

《俄罗斯方块》消除一整行或者多行的条件并不是3个相同图形连成一排，而是一整行中无空格。与后来风靡的非常考验眼力的三消游戏不同，《俄罗斯方块》考验玩家的更多的是数学性、逻辑性甚至建设性，用它的创造者帕基特诺夫的话说：《俄罗斯方块》有一种“在混乱中寻找秩序”的独特魅力。

《俄罗斯方块》自成一种模式，可以说此后的消除类游戏为推陈出新，推出了三消模式，其规则一般是让特定图形的排列达到一定数目，而这个数字大部分时候都是三。

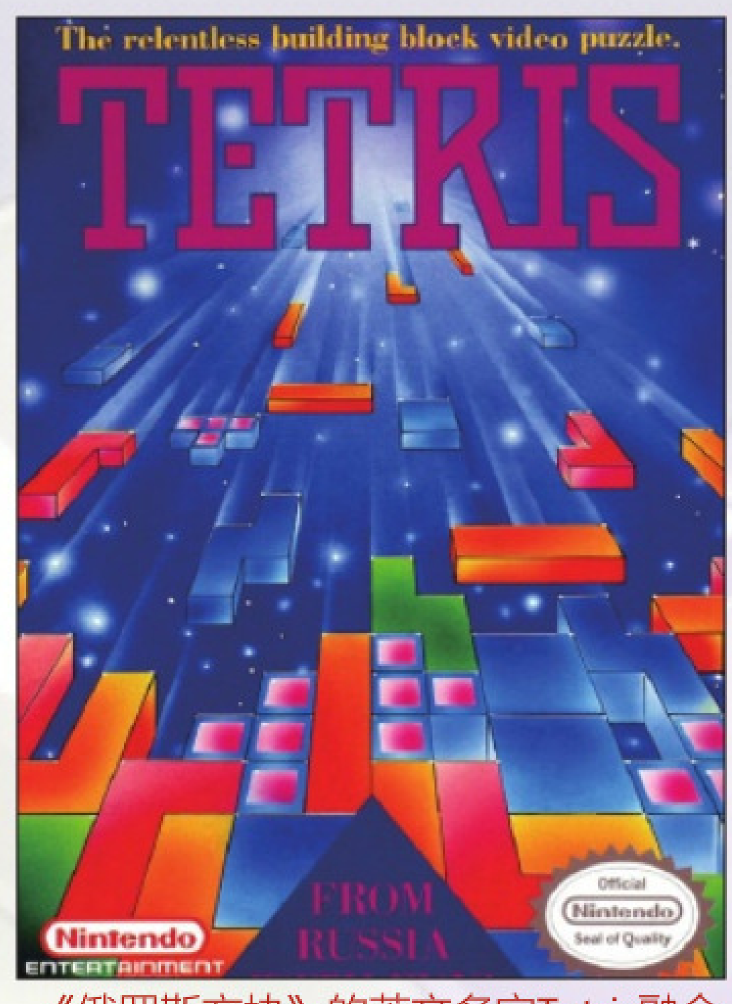
那么《俄罗斯方块》究竟留给了后世什么宝贵遗产呢？在我看来，首先是“消除”这一词本身，作为一款休闲游戏的游戏目的，消除最能让玩家体会到一种成就感。这种成就感首先来源于玩家行为与游戏目的的紧密结合上，玩家通过头脑中迅速反应、作出判断后更改掉落“方块”的方向以达到排列一整行的目的，而游戏也会迅速对玩家达到一整行这个行为做出反应，这便是消



前苏联科学家帕基特诺夫堪称消除类游戏的祖师爷



各种《俄罗斯方块》衍生品



《俄罗斯方块》的英文名字Tetris融合希腊文中的"四"与"网球



《俄罗斯方块》的影响力超越了国界与人种

除。加之《俄罗斯方块》的屏幕是有一定高度的，玩家如果不能迅速消除就有可能终结游戏，这种紧张刺激加上"刷"的一声消失掉的消除效果，能够让玩家达到一种心理学上的"Flow"状态。

"Flow"一词来源于匈牙利心理学家米哈利教授的一种理论，意为"沉浸"或者"心流"，指的是当一个人全身心专注在一件事物上所产生的高度兴奋感与充实感。但是，这种"心流"必须要靠强有力的紧张刺激挑战才能达到最高境界，消除类游戏鼻祖《俄罗斯方块》恰恰做到了这一点——如果玩家不能尽快消除，堆砌起来的"方块"将会很快达到顶峰从而结束游戏。玩家在这种高度紧张状态下必然会达到全身心的投入，而一旦完成了一整列的排行，刚刚积攒起来的重重危机一瞬间得以"消除"的刺激感是无与伦比的，这也是《俄罗斯方块》最大的魅力所在。

在《俄罗斯方块》成为消除类游戏鼻祖之后，游戏史上诞生出了一系列模仿它的衍生品。比如同样诞生于上世纪八十年代的《SameGame》，这是一款由Kuniaki Moribe制作发行的消除类游戏。最初，《SameGame》是以《Chain Shot!》为名字出现在FM-7、FM-8电脑平台（富士通研发的个人电脑平台）上，随后又被移植到了Unix平台以及NEC的PC-9801，并于1993年最终移植到了Windows 3.1平台之上，成为少数几个跨越多个平台的消除类游戏。这款被翻译为《同色游戏》的消除类游戏规则很简单，就是将相同颜色的图形尽可能排列在一起消除掉，可以说《同色游戏》虽然和《俄罗斯方块》处于同一时代，但是前者体现出了更多当今三消除游戏的特点。

此后的整个十年之间（1990~2000），包括《Puzznic》《Magic Jewelry》《Dr. Mario》《Baku Baku》等一系列消除类游戏诞生了，但是这些游戏基本都在遵循着《俄罗斯方块》创造的游戏规则，即与《天天爱消除》这种三消除类游戏不尽相同的规则——直到2001年《宝石迷阵》的惊艳问世。

斑斓的宝石

2000年成立的PopCap Games一开始从未想过自己在未来能取得多么大的成就，他们最初只是想在休闲游戏领域试水一下而已。但是在游戏公司成立一年之后发布的第一款游戏《宝石迷阵》（Bejeweled）一问世就取得了巨大的成功，并最终为PopCap Games带来了无可企及的财富与声望，公司也最终于2011年被EA收购，并成为一家拥有超过400名员工的大型工作室。

《宝石迷阵》在2001年问世时是以一款网页游戏的面目出现的，刚发行时的名字还不是《宝石迷阵》，而叫作《钻石矿场》。随后微软建议PopCap Games更改《钻石矿场》这个在游戏界已有人用过的名字，于是《宝石迷阵》这个脍炙人口的名字就此诞生了。

游戏除了在Windows平台上发行外，还出现在了Palm系统、Windows手机系统以及各种智能手机平台之上，甚至XBOX主机上也有过《宝石迷阵》的身影。借此游戏总销量才得以突破七千五百万套——尤其是在2007年，游戏登陆苹果iPhone手机的iOS系统，让它一举成为最好的手机游戏之一。

从游戏本身来说，《宝石迷阵》是一个分水岭，它彻底终结了以《俄罗斯方块》为代表的讲究空间性、数学性的消除类游戏，将"两个一换、三个消除"的游戏方式彻底固定了下来。确实，《宝石迷阵》不能算是第一款三消除类游戏，在它之前1994年的弹珠游戏《泡泡龙》就已经采取了弹珠加三消除的游戏方式，然而《宝石迷阵》的历史意义在于它将这套规则固定并推广开来，在它之后的消除类游戏绝大部分都是依据这套规则而制定的。

《宝石迷阵》的游戏界面不同于《俄罗斯方块》或者《同色游戏》，它并不是在一个空白的界面上掉落各种方块，而是一上来就用宝石铺满整个屏幕。宝石分为若干种，用绿色、紫色、红色、银色、蓝色以及三角形、圆形、方形等作为区分，玩家可以自由选择将两个宝石的位置互换，互换之后无论横排还是竖排，只要有3个或3

个以上相同的宝石，就会产生消除效果。除此之外，玩家消除宝石之后掉落下来的宝石如果在游戏池中再次形成3个相同，那么就会自动消除，这被称为连锁（Combo）。

细心的玩家可以发现，这几乎就是包括《天天爱消除》在内的现代消除类游戏的固定模式，《宝石迷阵》作为推广了三消除类游戏玩法的作品，取得巨大成功也就不奇怪了——2002年，它入选了IGN主办的世界电脑游戏名人堂，成为了继《俄罗斯方块》之外第二款入选的同类型游戏。可以说，至此《宝石迷阵》接过了《俄罗斯方块》的班，开启了消除类游戏的新时代。

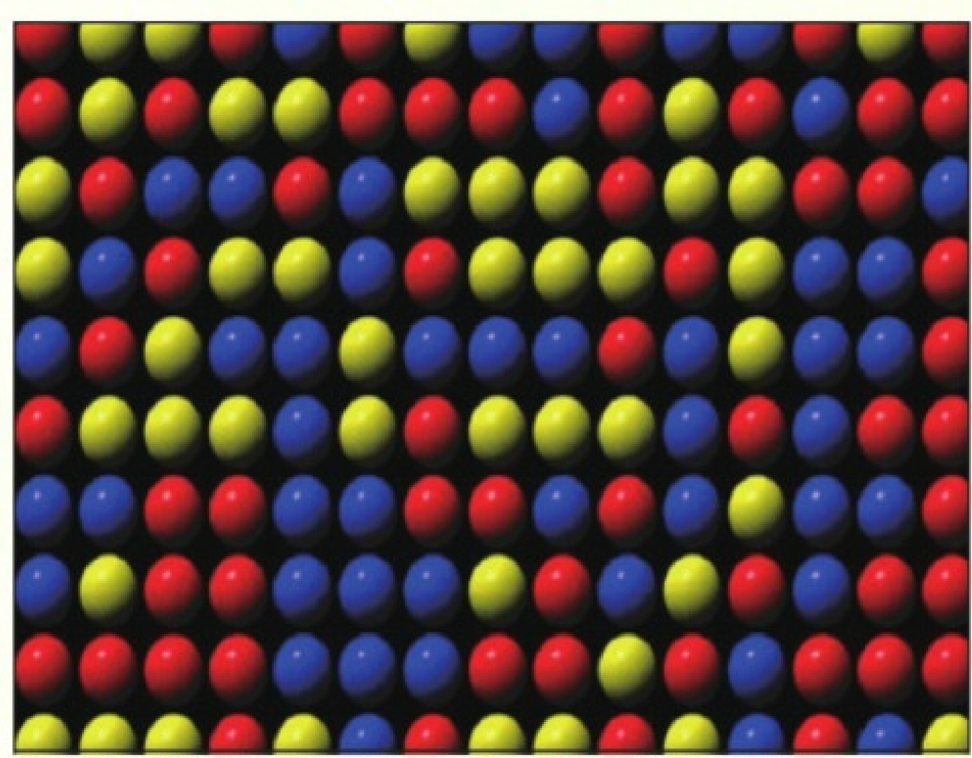
在这之后，PopCap Games在随后的10年里陆续推出了《宝石迷阵2》《宝石迷阵：旋风》《宝石迷阵：闪电风暴》以及《宝石迷阵3》，均取得了不俗的成绩，可以肯定的是，PopCap Games必将继续依靠《宝石迷阵》系列引领未来消除类游戏的方向。

随着《宝石迷阵》的崛起，游戏界再次出现了像跟风《俄罗斯方块》一样的跟风潮，一时间《Zoo Keeper》《Jewel Quest》《Chuzzle》甚至QQ游戏《对对碰》都模仿了《宝石迷阵》。消除类游戏规则上的改变彻底完成了。

但随后问题再次出现了，简单的“两个一换、三个消除”规则一旦普及开来，该如何区分



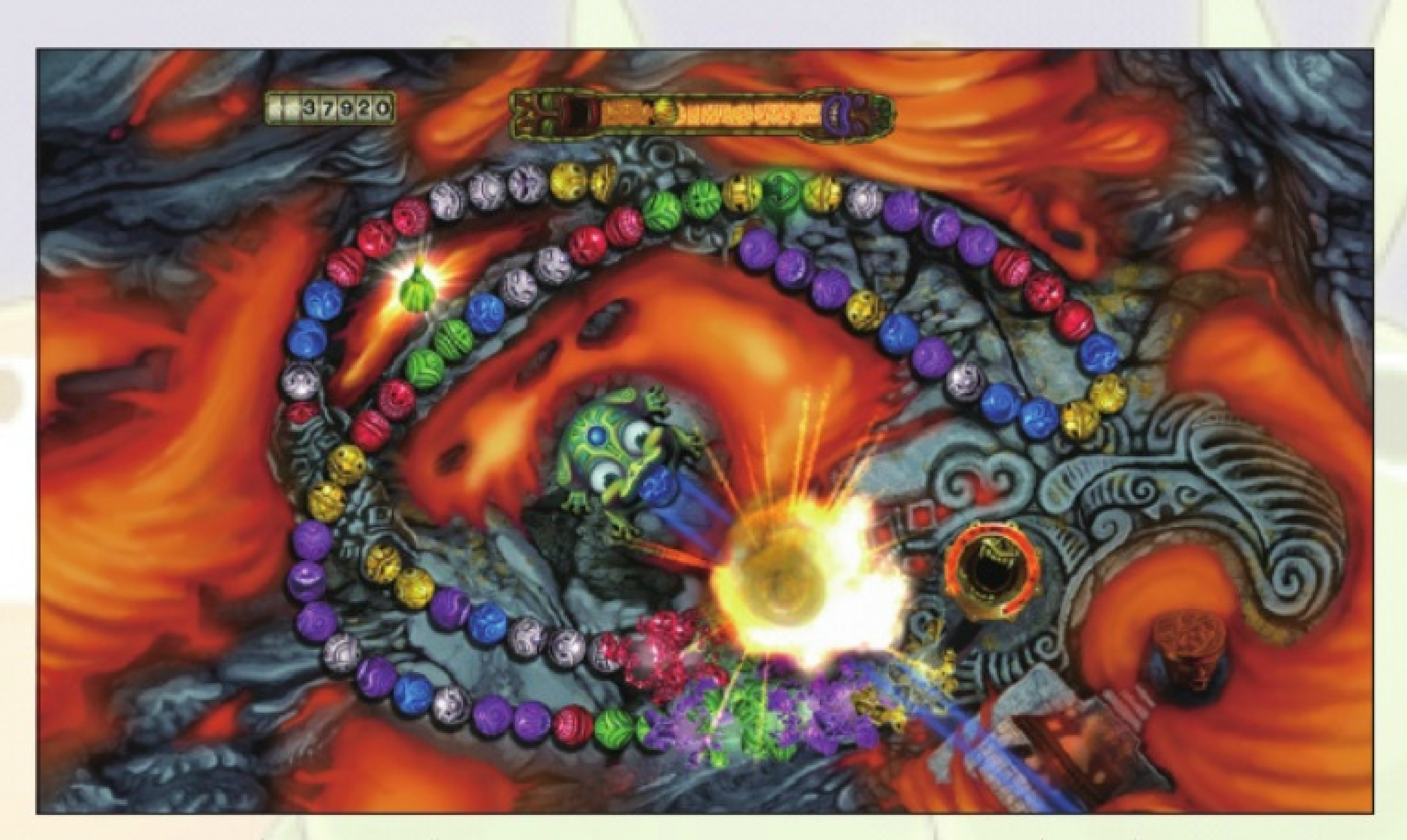
iPod上的《俄罗斯方块》



《俄罗斯方块》迅速引领了休闲游戏的浪潮，《同色游戏》是最早的一批模仿者



《宝石迷阵3》继续引领着消除类游戏的前进步伐



《宝石迷阵》的创造者PopCap的又一创新之作《祖玛》

开这么多的游戏呢？玩家的兴趣总有一天会被耗尽，游戏规则到了必须创新的时候了。于是我们在2008年的《宝石迷阵：旋风》以及2010年的《宝石迷阵：闪电风暴》中看到了包括旋转、超能宝石、翻倍宝石等新元素，以及相对复杂的徽章、道具系统。

但正如同突破《俄罗斯方块》游戏性的并非新一代《俄罗斯方块》，突破《宝石迷阵》的也不是新一代《宝石迷阵》，真正再次提升消除类游戏品质的，是在《宝石迷阵》诞生10年之后的2011年问世的另一款游戏——《蒙特祖玛的宝藏》。

消除，重装上阵！

这世上有些事情总让人觉得冥冥中自有定数，在俄罗斯人发明了消除类游戏并历经二十多年的发展之后，王者权柄再次交回到俄罗斯人手中。1999年成立的Alawar娱乐公司原本只是一个制作核心PC游戏的俄罗斯游戏商，但是因着PC市场在俄罗斯的不景气（当然盗版问题是主要原因之一），某一段时间他们的开发者们卖出一套游戏拷贝只能赚少得可怜的钱（“pennies per copy of a game sold”——来自Alawar的维基百科）。

就在公司快要揭不开锅的时候，网络游戏时代来了。Alawar娱乐公司很快便投入到了这个“来钱快”的大潮之中。在2001年公司决定转型做网游之后，Alawar娱乐共发布了超过200款游戏，堪称多产。2007年到2010年之间，Alawar公司经历了一系列投资、并购并最终发展壮大，因着2007年第一款iPhone的问世，公司也迅速进入手游市场并开发出了一系列优秀游戏——比如著名的基于《吃豆人》系列的《吃豆疯子/小精灵》系列游戏。

但是真正让Alawar娱乐公司名垂青史的，还是他们在2011年发布的消除

类游戏《蒙特祖玛的宝藏》。

客观地说，《蒙特祖玛的宝藏》在游戏核心系统上仍旧延续了《宝石迷阵》的玩法，但它之所以伟大，在于其从各个方面对消除类游戏的综合提升。

首先从画面上，《蒙特祖玛的宝藏》一改以往三消游戏单调的2D为主的画面，大胆地采用了3D画面，这自然与游戏首发于PC平台是分不开的。3D的玛雅金字塔、金光闪闪的彩石，加上消除时绚丽的闪电般的光影特效，《蒙特祖玛的宝藏》用最直观的方式让以往消除类游戏的单调色彩一去不返。

其次，游戏安排了一定的剧情，这也算是一个不小的创举。“两个一换、三个消除”这种游戏方式本来没什么好安排的剧情，但是Alawar娱乐公司硬是为游戏安排了一个“美丽的艾米丽博士到墨西哥探险”的故事。这种设计的好处就在于玩家寻找到各种图腾、宝藏时成就感更强，玩家的目的性也随之加强。

最后，《蒙特祖玛的宝藏》加入了图腾、道具以及宝石系统这些新元素。与以往三消游戏不同，玩家的目的从消除同一颜色形状的石头变成了收集宝石，而这些宝石就混在各色彩石之中——消除不再是目的，它成为了一种手段，玩家必须靠消除无用的彩石来获得混在中间的宝石。这样一个看似小小的改进，却为游戏带来了更高的游戏体验，玩家不仅需要考虑如何更有效率的消除，还要考虑如何更有效率地得到其中的宝石，挑战层次上了一个台阶。

而除了普通的彩石，游戏还加入了锁链彩石——需要反复两次才能消除的彩石，以及金属彩石——只能使用图腾或者道具消除的彩石，于是在商店里出售的图腾和道具就尤为关键了。所谓图腾，除了紧贴游戏背景的各种形状之外，本质上共有七种，每一种图腾对应一个颜色的彩石，红色的图腾代表火球，每次可以击毁8个到20个不等的彩石；橙色图腾代表时间图腾，能够奖励额外的时间；白色代表画师图腾，可以修改彩石的颜色等。

除图腾之外，商店内还出售各种道具，比如可以炸掉彩石的TNT炸药，以及分数加倍、炫彩光链等等。

于是我们可以看出，无论是宝石系统、道具还是图腾，都极大地丰富了游戏，将三消游戏的可玩性与娱乐性提升到一个新的高度。这就好像《闪点行动》或进一步普及的《战地》系列较之第一人称射击游戏一样，



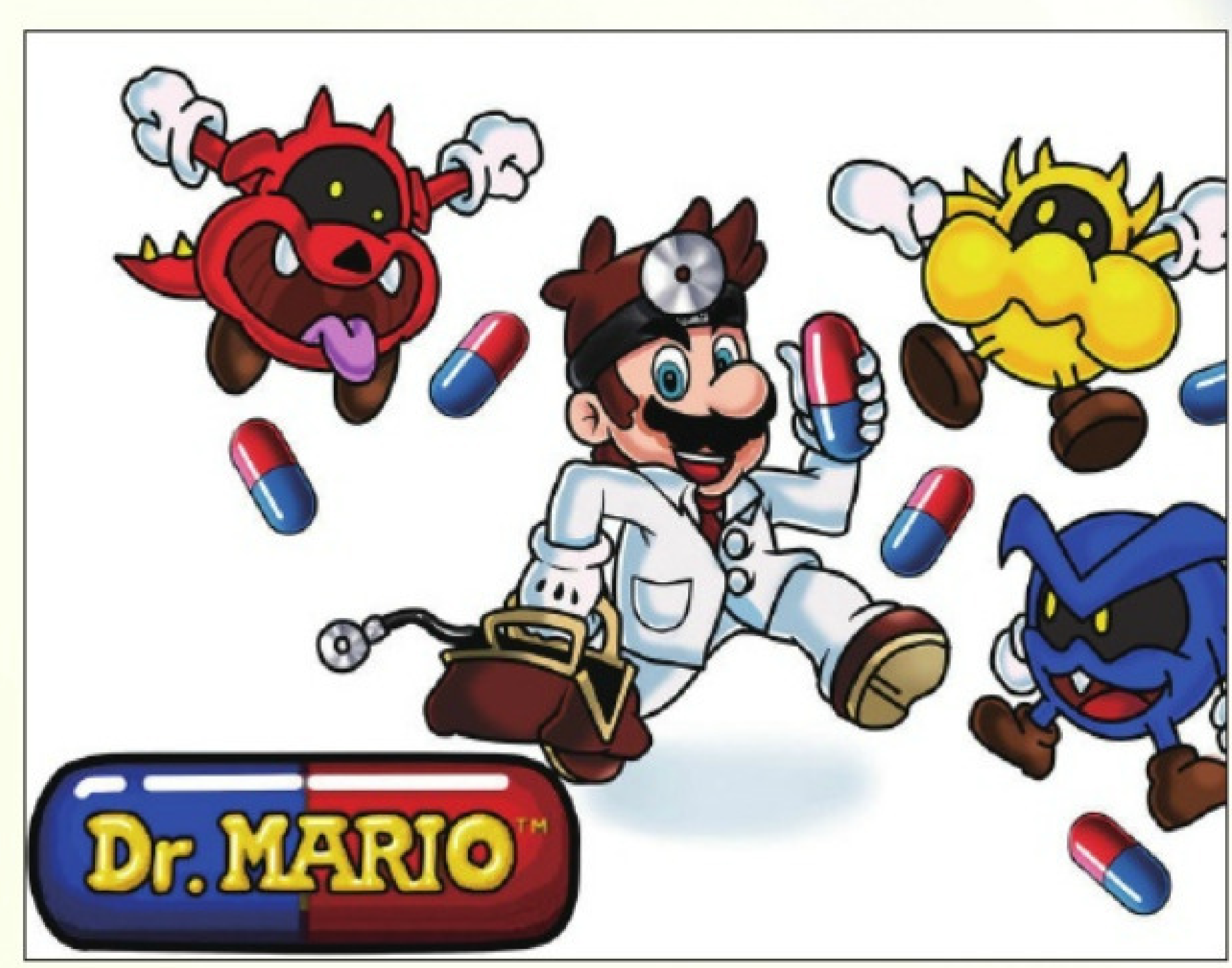
《Baku Baku》在图形上创新了第一代消除类游戏

它将一个原本倾向于纯打枪的游戏类型升华为能够开坦克、飞机、舰船的全方位战场模拟射击游戏，而《蒙特祖玛的宝藏》将传统“两个一换、三个消除”游戏升华成为一种“次世代”的多元素消除游戏。

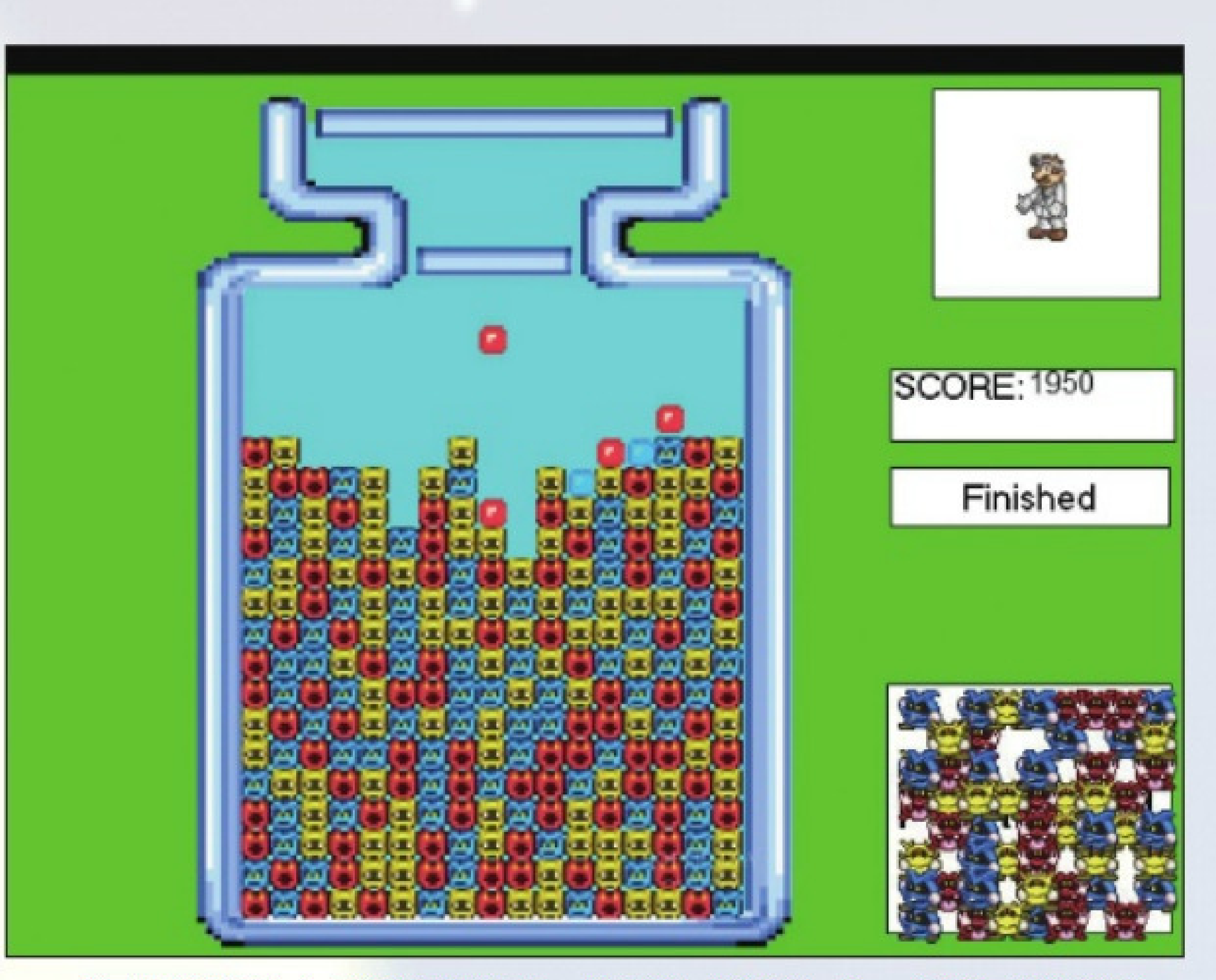
时势造英雄，手机游戏市场的兴起让《蒙特祖玛的宝藏》如鱼得水，在从PC平台移植到移动平台之后，它的绚丽画面加之艺术性、高度娱乐性瞬间让玩家从那些传统三消游戏转移了过来。游戏本身就提供内购，这无疑符合移动平台发展的大方向，Alawar娱乐公司也因此获得了更为可观的收入。

当然，我们必须承认《蒙特祖玛的宝藏》以及它的续作仍旧是在《宝石迷阵》这种传统三消除游戏的基础上而做了一些提升的优秀游戏。除此之外，消除类游戏中还有一些不同于“两个一换、三个消除”的分支类型，比如2003年依旧是由消除类游戏大家PopCap公司制作发行的《祖玛》。

作为《宝石迷阵》的开发者，PopCap公司



第一代消除类游戏甚至引起了著名的马里奥大叔的关注



《马里奥医生》的游戏界面，游戏池被设计成一个瓶子的形状

并没有沉醉于《宝石迷阵》的成功，反而在消除类游戏上继续着自己的创新。2003年，他们吸取了1994年的《泡泡龙》的经验，发布了一款名叫《祖玛》的消除类游戏，与传统的、由他们自己定下规则的三消游戏不同，这款游戏虽然仍旧是三个相同颜色的彩珠连在一起就可以消除，但是却不再采用“两个一换”的游戏方式，改为了同《泡泡龙》类似的玩家控制屏幕中央的青蛙的方向，依靠它吐出不同颜色的彩珠而形成轨道上的珠串，以达到配色、消除的目的。因为轨道长度有限，彩珠串在不停地向中心滑动，因此对玩家的速度消除的速度就有了一定的要求，这种具备了相当动作性的游戏，玩起来比其同门更加紧张刺激。

《祖玛》一问世就遇到了版权危机。由于日本Mitchell公司曾于1998年推出过一款类似玩法的游戏《Puzz Loop》（玩法与《泡泡龙》类似），因此在《祖玛》发行后Mitchell公司立即控告PopCap公司侵权，但是至今没有什么结果，而《祖玛》的影响力却一直延续至10年后的今天。

微信的下一步？

至此，《天天爱消除》所代表的消除类游戏的历史就大概有了一个轮廓了，那么从这些前辈身上《天天爱消除》学到了些什么呢？

首先游戏将水果、糖果、宝石等传统三消除



《宝石迷阵》这种”两个一换、三个消除“的风格影响至今



《宝石迷阵》创下了多项纪录无人打破，已经成为了一种文化



在中国，各类对对碰游戏其实就是《宝石迷阵》为代表的第二代消除游戏

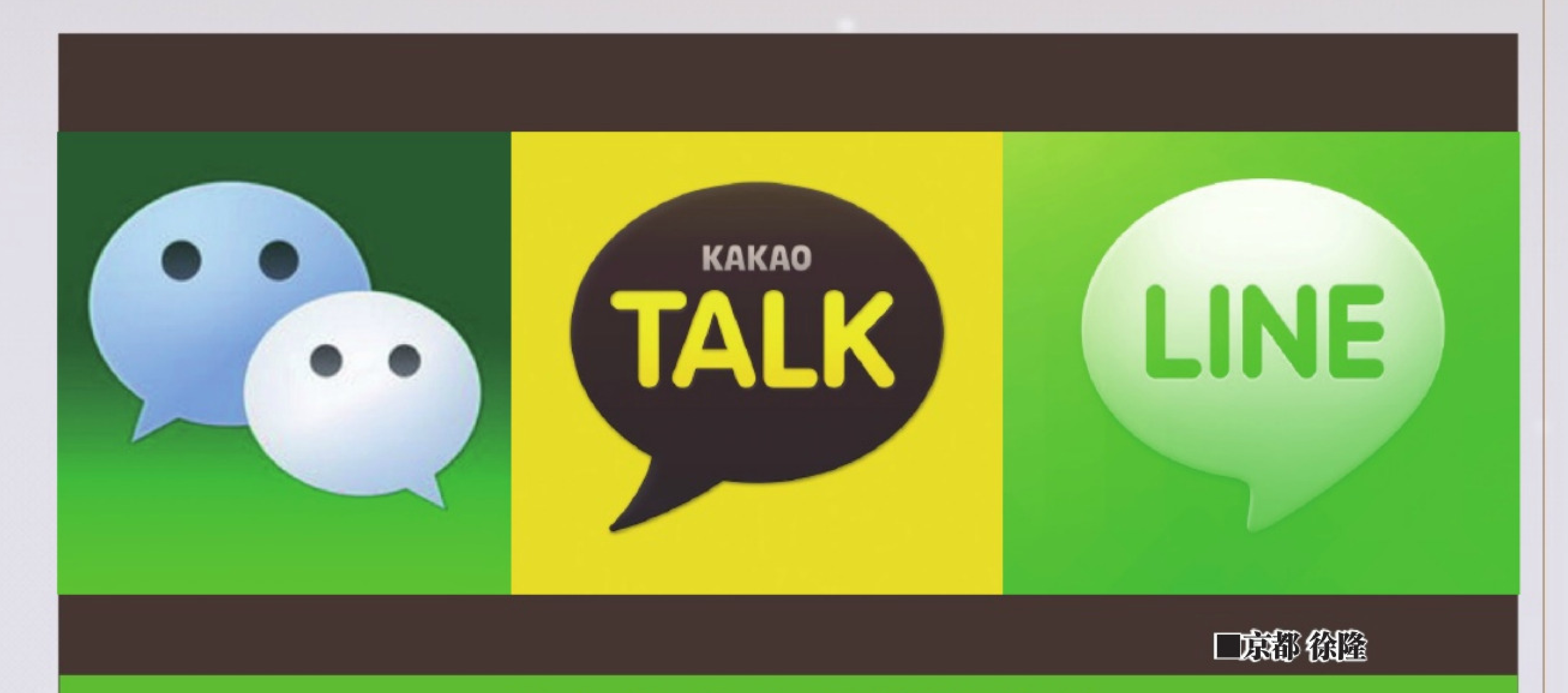


通过消除寻获各类宝藏，延续剧情是《蒙特祖玛的宝藏》的一大创新

游戏的消除对象改为了宠物（似乎是“天天”系列必备元素），玩家轻触之后这些宠物还会有各种活灵活现的表情。其次，《天天爱消除》增加了与附近的人比赛的元素，让消除类游戏不再是玩家个人独享而变成了一种竞赛。鲨鱼导弹、时间倒流等新颖的道具以及合作模式的引入也让消除类游戏往前小小地迈进了一步，虽然我们不能说《天天爱消除》拥有《俄罗斯方块》《宝石迷阵》这样的历史地位，但在与社交软件的结合上无疑会让它拥有更为深远的影响。

可以说，消除类游戏经过近30年的发展，已经进化到了相当成熟的阶段，因着手游平台的崛起更有着广泛的前景，微信平台采用《天天爱消除》作为排头兵是正确且稳妥的做法，并且其影响不限于微信平台本身：《经典飞机大战》已经让部分《雷电》类手机游戏的下载量有了显著的提升，《天天爱消除》是否会同样提升AppStore排行榜上的同类游戏的下载排名呢？

可以预计的是，微信平台在未来还会推出更多的新游戏，我们也可以静静地观察，通过企鹅的选择来一窥休闲游戏领域真正的王者到底是谁——更或者，它会不满足于休闲游戏？



■京都 徐隆

“天天”和它的远亲近邻们

随着微信5.0的更新，微信游戏平台的推出，“打飞机”这个词几乎在瞬间就摆脱了略为不雅的印象，成为了满足大众娱乐生活的流行语。不过，完全免费的《经典飞机大战》只为微信游戏带来了“名”，而真正为微信带来“利”的则是腾讯在其后推出的内置了付费系统的“天天”系列游戏，凭借庞大的用户基数，目前已经上线的3款游戏在免费游戏下载榜上稳居前五，在热门畅销版上也居于前列。而且独乐乐不如众乐乐，本家的“天天”系列的火爆，也让一些挂羊头卖狗肉的“天天”游戏跟着沾了光（比如《天天跑酷》）。

不过，这里要说的“远亲近邻”不是这些跟着沾光的疑似山寨的游戏，而是来自日韩即时通讯服务软件上的类似产品。正所谓天下文章一大抄，虽然这次腾讯的游戏被山寨了一回，不过其实在更早提供游戏服务的韩国的Kakao Talk和日本的Line上，也存在与“天天”系列类似的作品，只是这两个平台在中国谈不上市场占有率，所以其游戏在知名度上也无法与“天天”系列相比。虽然不能算是直接竞争对手，不过通过比较这几个平台上的类似游戏，看看是宝刀不老还是后来者居上，倒也有一番趣味。

在比较游戏之前，首先还是要介绍一下承载这些游戏的平台。

Kakao Talk，韩国最有人气的通讯软件，根据《2013全球移动游戏产业白皮书》的资料，自2010年3月开始服务以来，Kakao Talk的用户数量已经超过9000万，Kakao Talk除拥有发送图片、语音信息等功能外，还支持1对1以及不限人数的短信群聊以及最多5人同时免费通话功能。在韩国，有着“只要是智能手机用户就肯定在使用Kakao Talk”的说法。它于2012年7月开始提供游戏服务，平均每月上线7到8款游戏产品，是目前韩国第一大移动游戏运营平台。

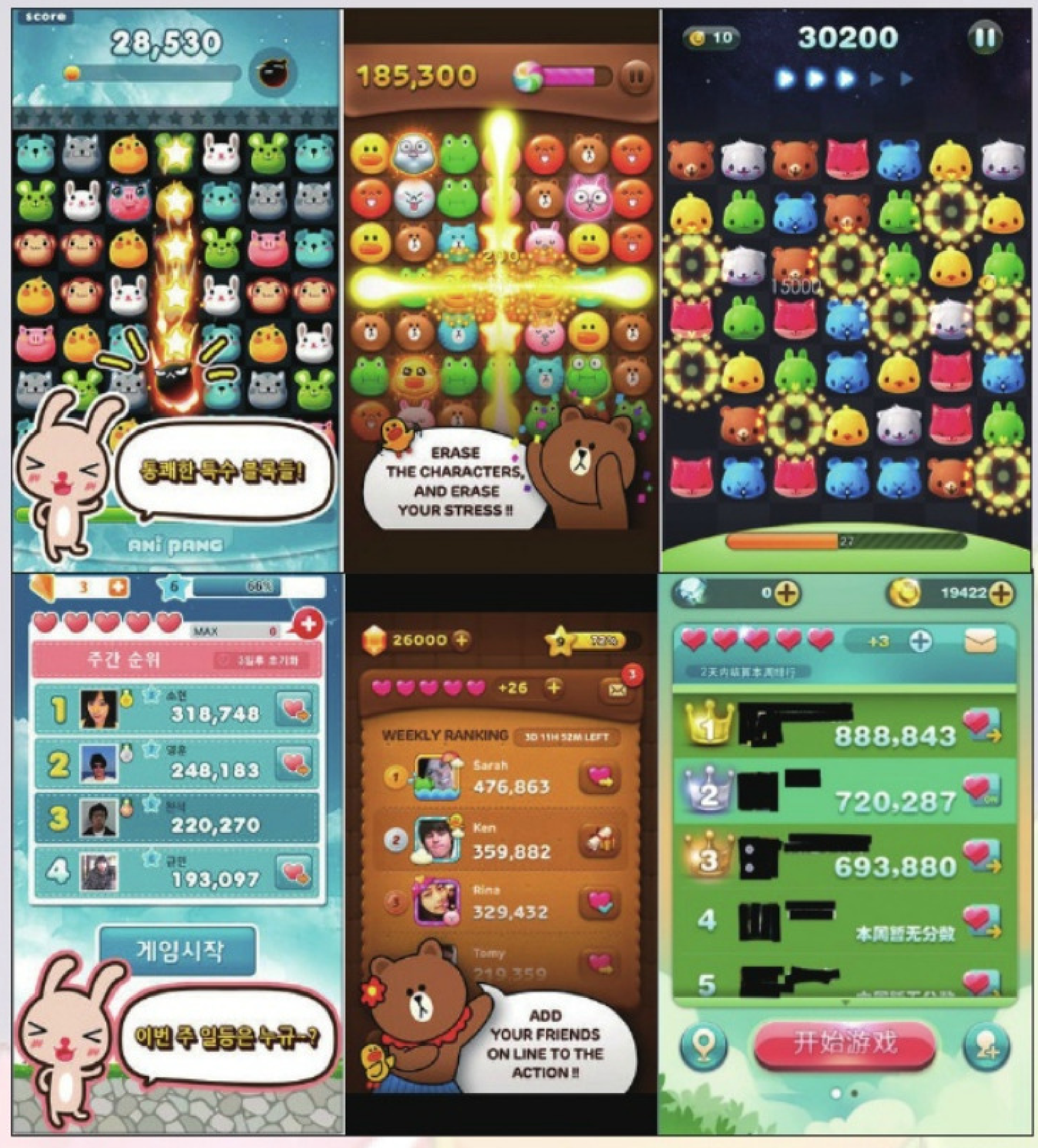


从左至右：
《Line Jelly》《HiddenCatch》《Line Bubble！》《1to50 for Kakao》

Line最早是由韩国NHN集团下属的日本分公司开发的一款即时通讯软件，在推出后，迅速成为日本用户最喜爱的通讯软件产品。为了打造纯日系的形象，该公司于2013年4月独立。从2011年6月上线到2013年1月，只用了19个月，Line的登录用户就达到了一亿人。到2013年8月，Line的全球用户数量达到了2亿3000万，也就是说平均一小时就新增60000多Line用户。该软件的影响力甚至连日本政府都不能忽视，他们在2012年开通了官方帐户，主要面向年轻人发送信息。

Line几乎和Kakao Talk同时都在2012年7月开始提供游戏服务，目前游戏的总下载数已经突破2亿次。另外，Line的一大特色是表情系统非常完善，不仅有官方自己制作的表情，很多企业也会提供免费表情作为企业宣传，更有众多经典动漫游戏作品的表情提供给用户购买。根据维基百科的资料，Line在2013年第二季度的销售额中，53%来自于游戏道具的购买，20%为企业帐户的使用费，另外的27%则全部来自于表情的销售。

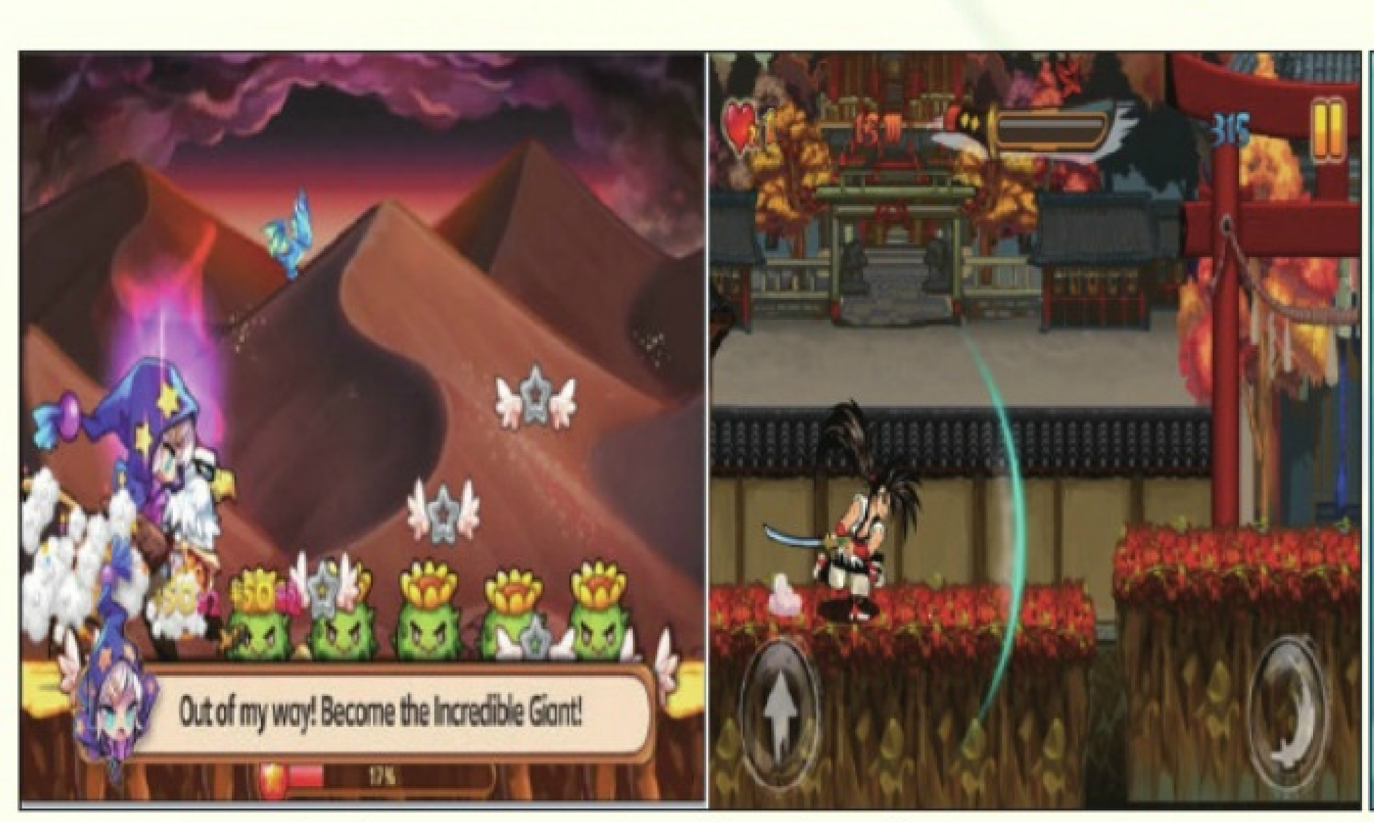
言归正传，回到游戏的话题。既然要说代表性作品，就逃不开“三消”游戏这个类型。这类游戏虽然历史不短，不过真正爆红起来却是最近几年的事。而微信、KakaoTalk以及Line也都不约而同的选择了“三消”游戏作为其游戏平台



从左至右分别为《Anipang》《Line POP》以及《天天爱消除》的准备画面和实际游戏画面

的首发作品。3个平台中，Kakao Talk的《Anipang》从2012年7月开始提供下载，同年11月登陆日本市场，同样在11月，Line推出了自己的三消游戏《LINE POP》，由于两者的相似性，一场是否山寨的争论自然也是免不了的。关于这件事的结果，Kakao Talk方面没有正面回答，只是强调了两个平台未来发展方向的差异性。而Line的森川社长则承认“通过对先行成功者的高度模仿，来加入市场竞争是目前这个时代不可欠缺的能力”。

以下两排图片，从左至右分别为《Anipang》《Line POP》以及《天天爱消除》的准备画面和实际游戏画面。既然有上文中森川社长的那番话，也就不难想象为什么这3个游戏从UI到实际游戏画面再到游戏系统都如此相似了。当然，从实际游戏感受而言，《天天爱消除》和《Anipang》更为相似，在界面和系统上都属于简洁明快型，而《Line POP》虽然是在很大程度上参考了《Anipang》，但是无论在道具内容还是画面表现上都更为丰富，尤其是在Line表情中登场的那些“极贱又极萌”的角色也会在游戏的各个角落里出现，为整个游戏增色不少。相对于《天天爱消除》里那些看着略为陌生的小鸡小兔，应该说在内容的整合以及榨取剩余价值方面，日本游戏制作者确实还是有一套的。



左《Wind Runner》，右《다같이 칼칼칼》



《Line POP》的结算画面

除了三消类游戏外，跑酷类游戏也是现在的一大热门，Line上有自研的《LINE Wind Runner》，《Kakao Talk》上因为有很多第三方作品，所以种类也较为多样，比如得到拳皇制作公司SNKPlaymore授权的，可以使用众多知名格斗游戏角色的跑酷游戏［??? ???］（韩文），而腾讯的《天天跑酷》也已经上线。

参照Kakao Talk和Line上出现的游戏类型，我们似乎也可以预测一下以后微信游戏以后的走向。比如和《Line Jelly》类似的消除游戏，和《Hidden Catch》同样的找茬类游戏，类似《Line Bubble！》的泡泡龙游戏以及《1to50 for Kakao》这样的观察力游戏都是有可能出现“天天”版的。

虽然目前看来，各个平台上都有很多相似的作品，不过，其实无论是Kakao Talk还是Line都提供了很多针对本国玩家口味的作品，比如在Kakao Talk上有占据了很长时间第一名的大富翁类游戏《모두의마블》，Line平台也推出了广受日本玩家喜爱的钓鱼游戏《钓鱼大师》，两平台上还有棒球之类在中国没有什么人气的运动类游戏。所以，相信微信也会有完全根据中国玩家胃口打造的作品，近来如已经上线的连连看类的《天天连萌》，在Kakao Talk和Line的游戏列表中就难觅同类型游戏的踪迹。

另外，由于在日本已经有了DeNA和Gree两大社交游戏平台，所以在Line平台上的很多游戏还是自研发游戏，相比之下，Kakao Talk已经成为韩国第一大移动游戏平台，除了自家作品外，其第三方产品数量众多，种类也是多种多样。考虑到目前国内市场庞大的用户基数，腾讯应该也会走和Kakao Talk相同的路线，让众多的第三方游戏登陆微信游戏平台，并利用QQ和微信将用户连接起来，尽管有垄断嫌疑，但是对于大部分用户而言，能够方便地和朋友交流，比拼，又何乐而不为呢？ P



■晶合实验室 8神经

左手画方，右手画圆——《节奏大师》的论乐之道

下面这个关于《节奏大师》的故事，其实要从《天天酷跑》等游戏开始说起。

《天天酷跑》上线那天，我第一时间就兴致勃勃地去下载了。自打“打飞机”习惯了称霸排名榜以后，《天天爱消除》和《天天连萌》都让我很受伤，我发现微信上的妹子们玩这两款游戏比我要厉害得多，不管怎么努力，我在排名榜上都被她们甩得远远的，所以后来我就干脆无视这两款游戏了——你说我玩个休闲小游戏还这么在乎排名榜做什么？废话！作为一个从红白机时代开始游戏生涯的老玩家，什么样的游戏没见过？严格来说，从游戏性上看，我把扔箱子里吃灰10年的古董GBA翻出来，上面的作品都能把这些微信小游戏给秒了。各类移动游戏的业界评论把什么“社交化”之类的概念吹得天花乱坠，其实就是把一个简单道理用你认识的字解释得你搞不明白。所谓“社交化”，这些年在中国的网络游戏界，体现得最明显的两个目标，不就是“把妹（或被妹把）”与“在互相攀比中获取虚荣”么？最有趣的是，当你满足了第二个目标，第一个目标也就更容易达成了。明白了这个道理，你就会明白排名榜的重要性了，微性游戏的排名榜设置得是如此的赤裸裸！我敢打赌，如果没有这个排名榜，那些玩了十几年游戏的老鸟们在微信游戏里连一分钟都待不下去。

当《天天酷跑》上线那天，我觉得自己受伤的心灵应该会得到弥补了——《天天酷跑》看起来很像“音速刺猬”，作为一个从家用机年代成长起来的老鸟，再度称霸排行旁应该是分分钟的事。不过事实证明我过于乐观了，不是说马里奥



社交排名的引入加强了玩家的黏着度和参与性

《节奏大师》其实在移动平台上已经推出了很久，但是与微信绑定之后，突然焕发了新生



每次取得好成绩，都会得到系统的通知，这时成就感真是爆棚了

虽然洗剪吹歌曲和各类广告歌曲占了曲库的绝大多数，但还是有些值得让人一玩再玩的好歌



朋友间互赠体力的设定，在激烈的竞争中体现了一丝温暖

或者索尼克玩得早，就一定能称霸《天天酷跑》，编辑部里有个年轻的家伙两天后就把这个游戏的得分提升到了10万以上，而我还在不到5万分的程度上挣扎。我无奈地看了看微信游戏的列表，发现没有玩过的游戏只剩下一款了——《节奏大师》。

可能有人觉得我一直没有玩《节奏大师》，是因为我乐感欠佳，节奏苦手之类的原因——事实刚好相反，音乐类游戏一直是我最偏好的。从PS上的《纵情跳跃》、PSP上的DJMAX、PC上的VOS，再到XBOX360上的《吉他英雄》《摇滚乐队》，我在每个系列上都浸淫大量时间。老玩家总是带着一股子快要发霉的清高，音乐类游戏玩家更是如此，当年不少人瞧不上《劲乐团》《劲舞团》，就是觉得它们透着浓浓的洗剪吹味儿。我对《节奏大师》最初的感受同样如此，当我看到微信朋友圈里无数妹子都开始在朋友圈里晒《节奏大师》成绩时，清高病突然一下犯了——这么多从来不知道音乐游戏是什么的妹子，突然开始炫耀自己《伤不起》《爱情买卖》玩了多少分，这不是典型的洗剪吹案例是什么？于是在很长一段时间里，《节奏大师》四个字就在我的视线里被自动过滤了。

任何事情从反面来思考，都会得到不一样的答案。当我为无法在微信游戏排行榜上独占鳌头而苦恼时，再谈所谓的清高就显得太无聊了。尤



如果有这样贱贱的家伙，超越你时还特意发来信息挑衅，这时就剩下咬牙切齿了

其是当我了解到《节奏大师》有彩风制作团队的人参与核心开发后，对其好感度顿时增加了不少，这能保证游戏在节奏感上保持一定程度的专业。此外，除了大量的洗剪吹歌曲之外，《节奏大师》曲库里也不乏值得一玩的好歌，这些好歌通常能决定高手和普通玩家之间的差距——试想，当自己在排名榜上名列前茅，妹子满脸仰慕的递过手机来说："大大你好厉害，快帮我过一个'江南屎袋'嘛！"这时只用从鼻孔里轻轻地哼出一口气："什么？'江南屎袋'？杀鸡焉用牛刀，快直接给大爷上'马克西姆'！"——这是何等的美事！（编者按：马克西姆（Maksim），来自克罗地亚的古典钢琴演奏家，也是《节奏大师》中几首高难度歌曲的代名词。）

去除了心理障碍，剩下的就顺理成章了——下载，与微信朋友关联上，进入闯关模式，第一首歌开始。

不歇气地连玩几个小时之后，我已经突破了70关，积累5万分左右，顺利杀进了排行榜的前十名。总的来说，游戏感受与以往的音乐游戏相差不大，唯一让我觉得别扭的是为触摸屏设计的滑动按键，这相当于一种全新的操作模式，被许多玩家戏称为"扭面条"，需要花一点时间来适应和学习。打到第73关时，出现了第一首让我

“闯关失败”的歌——温岚的《Landing》。我决定喘口气歇歇，然后得意洋洋的迫不及待的截了图去发了一条朋友圈。很快就有了不少回复，有的说“你好厉害！”也有的说“你还早得很！差着我好几万呢。”对第一种回复，我表示笑纳了。对第二种回复，我则表示你等着瞧好了。

趁这功夫我研究了一下游戏的系统和排名规则。曲库的丰富程度通常决定着一款音乐游戏的成败，《节奏大师》里有多少歌曲？有人说在闯关模式里闯了几百关都没见尽头，但这并不意味着游戏里就有那么多歌。至少我才玩了70多关，里面就出现了重复的歌曲。在《节奏大师》里，一首歌可以被反复利用多少次？首先分为4键、5键、6键三种模式，每种模式下再分为简单、容易、困难三种难度，这就至少能出场9次了。每一次还可以被赋予不同的过关条件，比如不死过关、全连过关、评价等级过关……在每个过关条件下还可以再细分，比如要求100连击、200连击、300连击、400连击……理论上来说，哪怕只有100首歌，也可以让闯关模式无限延伸下去。

有了近乎无限关的闯关模式，要想一直停留在排名榜的前列就变得非常困难。《节奏大师》的排行榜是永远不会清零的，为了排名前列，只能不停歇地努力攀登。绝大部分玩家在初登陆《节奏大师》后，玩的都是闯关模式。因为闯关模式的目的性强，总体而言是循序渐进的，而且最关键的是——闯关模式的排行榜非常醒目！

在闯关模式中，有“得分”和“闯关”两种排行榜。闯关榜是像浮云一样的存在，只要愿意花钱就可以随意突破——在闯关模式中有“花100金币和1点体力可以跳过不想打（或者打不过）的关卡”的设定，而跳过的关卡是被统计在闯关数中的。体力每过10分钟恢复1点，6元人民币可以充值最少600个金币，这就意味着每过10分钟，最多花1元钱就可以突破1关。理论上来讲，只要愿意扔钱，每天升个几十关一点问题没有。

看起来，似乎得分榜才是检验水平的地方，因为这个榜统计的是累计每关得分数。只有每关都打出高分来，通过累计后才能排在得分榜前列。但是，闯关模式中的歌曲却并非按照难度来依次递增的，而是在一定的低难度歌曲中间突然穿插一首高难度歌曲，给玩家造成很大的障碍。如果打不过这首歌，要么苦练，要么花费金币跳过去。对于自尊心强烈的技术派玩家来说，苦练过关是第一选择，因为选择跳过关卡的话，是得不到任何分数的，但是这就可能导致在这一关停留较长时间。愿意花钱的低水平玩家可以马上跳过此关，虽然这一关不能得分，却能马上在后面接踵而来的数个低难度关卡中积累分数。



与《节奏大师》同类型的《Sytus》，画面冲击力非常强

在接下来的几天里，我在得分榜中与排在身后的两个妹子形成了角力之势。在打到160多关时，我第一次排到了得分榜的第一名，但是后来陆续遇到几首高难度歌曲，让我必须练习一段时间后才能过关。而妹子们在遇到困难时却毫不犹豫的选择了跳过关卡，继续去后面的低难度关卡中得分。这样她们立刻超越了我的得分，尽管我在突破难关后可以追赶上去，但是在下一次遇到难关时，又会被她们反超。在这段时间里，我找了些看似合理的理由来安慰自己：你们超过我排到第一名有什么用？只是假象而已，只用看看达到同样的分数，大家所用的闯关数就知道了。我达到10万分时只用了120关，而你们却用了130～140关，这样谁才是真正的“第一”，一目了



好友排名超过你时，系统照样会发来通知，这就让人垂头丧气了



同类型的《乐动达人》的三键模式其实更适合用手机进行游戏

然！

但是事实证明，除了我之外，没有人关注这个“一目了然”。微信朋友圈里大家聊到此处时，通常只会说：“你又跌到第3了哦！”“那谁家那小谁排第1了噢！”“那小谁20万分了噢！好厉害，你才15万分！落后太多了……”这让我突然想起了足球联赛中的射手榜之争：有前锋打进20球排名第1，但是他可能射了100脚门，身后还有很厉害的中场球员给他传球；有前锋打进18球排第2，但他可能只射了50脚门，而且大多是世界波。看起来第二名效率更高？但是这没什么用——最佳射手奖永远只会发给第1名。

在跟妹子们精疲力竭的争夺榜首的过程中，我为了磨练技术，抽空去《节奏大师》的贴吧和各类视频网站转了转，终于无奈地承认天外有天，人外有人的道理。网络上的高手实在太多了！哪怕一个5岁的小孩，都可以在困难模式下全连《野蜂飞舞》。许多高手都早已不在乎排名，而是研究怎样才能在某一首歌曲中让自己的得分更高。放开那无止尽的排名大战，《节奏大师》中其实还有很多技术值得研究，例如4指的弹法、4速模式的练习、磨练弹出大Perfect的节奏感……

排名榜就像是“华山论剑”，每个人都热衷于争夺天下第一的名号。在《神雕侠侣》一书的结尾中，杨过等绝顶高手在华山之巅笑谈之间就定下了天下五绝的排名，而另外有一群战斗力为5的江湖中人也在打打杀杀的争夺“天下武功第一”的称号——不过杨过一声长啸，就把他们全吓得屁滚尿流了。

其实，即便是在《节奏大师》的排行榜里，也能看到某一首歌世界上打得最好的玩家的分数是多少，只不过这些玩家是自己不认识的，通常就选择性地忽略了——这种心态就像我没法跟比尔·盖茨比有钱，但只要比我认识的所有人有钱就行了。但是在这样的心态下，谁还能平静地去享受《节奏大师》带来的音乐乐趣呢？对于真正的高手来说，争夺排名榜第一的意义又究竟何在呢？ P



跳出井底上网看看，朋友圈里的排名还有那么重要吗？



配合自身产品互相推送，腾讯这事儿干的轻车熟路



各种成就与奖章的设置也让游戏性更容易让人持续挑战



滑动的设计让操作的层次感和节奏感更强



想获得SSS评价并不简单



■ 晶合实验室 海参崴渔夫

在重复的奔跑中花样去死
——暨非人民币玩家《天天酷跑》10万分指南

关于跑酷游戏，比较理想的概括是“在无尽的奔跑中反复死去”。但理想并不容易实现，大部分玩家所遭遇的都如标题所示。对于《天天酷跑》这款甫一推出即占据AppStore免费排行榜首位的作品，我并不打算在实际体验之前进行评价。结果这一体验就持续了5天——直到我跑出四千多米，拿到了11万分，终于能确保取得周排名第一，才开始动笔写这篇文章。

能玩到现在已超出预料，我认为《天天酷跑》自有其魅力。本文的第一部分将谈一谈我的游戏心得——作为一个没花人民币的玩家的心得。对于《天天酷跑》，我也曾一度产生过付费冲动，但最后却被遏制住了。并非是因为我没有手游付费习惯，在分析完这款游戏的现实状况后，我会在第二部分简单谈一谈原因。

心得篇

1.请记得升级

《天天酷跑》有一些优点，也有一些缺点，而它们大多是跑酷类游戏的共同点。如果说有什么很鲜明的特色的话，那无疑是“天天”系列一贯的养成、社交元素——当然我并不是很确定这对“游戏性”是好是坏。我想说的是，既然它是一款腾讯旗下带交互的手机游戏，那么如果你不重视养成元素，就必然得不到好结果。

所以，请记得买角色，买坐骑，买宠物，并且记得升级。

系统默认的角色双枪小帅是没有特殊技能的，相比起刀锋宝贝的滑翔和猫小萌的三段跳，在过了2400米后，面对连串钉刺和火坑容错率极低。如果你不是故意挑战自我，那不妨尽快攒钱换人，刀锋宝贝二段跳后长按跳跃键就是持续滑翔，猫小萌则可以三段跳，用她们跑连续陷阱都比双枪省心省力。10000或20000金币并不难攒，只要你没有跟我一样，一开局就傻兮兮地将它和钻石全浪费掉。每日登陆和解锁成就一般都可以获得金币。

升级是必须的，它不仅关系到冲刺、巨人、阶梯等Buff的持续时间，更关系到表现得分和金币获取，20级左右的角色加坐骑，可以有至少30%的表现（即决定排名的分数）和金币加成，这意味着如果你不升级的话，拼死跑到2400米也不及人家轻松跑到1800米的分数高。

对于非人民币玩家，坐骑的选择只有小绵羊一种。不用太在乎坐骑的特殊效果，升级坐骑带来的表现和金币加成更重要。我用一个朋友的充值账号玩了把冰原狼，看上去它比小绵羊大一号，吃金币时感觉容易了许多。我没持续玩充值坐骑，所以不知道这是错觉，还是实际上就有碰撞体积区别。即使是骑着小绵羊，吃金币的碰撞体积也比看上去大，尤其是人物的后上方——把握好这一点，在“超级奖励”状态下才能吃到尽可能多的金币。

到了2000米后，很多玩家开始慌不择路。其实这时多吃金币更加重要，地面上凶险无比，但



防止有人说我无图无真相

只要进入“超级奖励”，就意味着多跑至少300米。

2.道具与心态

不充值并不意味着不需要购买道具。当你的水平可以稳定在收获400金币以上时，可以考虑每局开始前购买300金币的神圣祝福——其实它并不一定总是最有效率的选择，但这种随机抽奖能带给游戏更多乐子。

根据我的经验，神圣祝福可以获得的增益如下：

开场400米到3000米冲刺不等——对于达到一定水平的人而言，2500米以下的冲刺意义全在于节约时间，但这也很重要不是吗？

临时满级角色，或提供表现、金币、踩怪加成，飞币爆率的增益——想刷高分必备。

获得稀有坐骑、宠物——宠物可以吃飞行状态的金币、Buff，并给你带来一些加成。我抽到的前面两只宠物都是一星，第三次才抽出条二星的紫翼幼龙，提供3%的表现分和0.8秒的冲刺、巨人时间加成，还是相当可观的。坐骑方面我只抽到过一次冰原狼。

超级道具包——提供开局冲刺400米、保护罩、生命接力等，相当实惠。

永久点金石——全局都是金币，没有铜币或银币。

冲刺波、保护罩、巨人药水、阶梯书、点金石等道具可在游戏过程中吃到，我认为它们的价值也从左到右依次排列。不过在人物等级提升后，3000米后的一个巨人药水，能让你获得仅次于冲刺的爽快，并且肆意碰撞带来的飞币加成，也可能比保护罩更快让你进入超级奖励。

关于道具的使用，其实最好是平常心对待，因为你常常会发现你最好的成绩以及突破来自“裸跑”。乍一听这不是很科学，难不成战斗意志随着装备的提升而下降了？或许在追求极限技巧的游戏中，心态的影响可以很大吧。

如何维持状态，则是非常主观的体验，我个人倾向于关掉游戏的音乐——反正它的BGM翻来覆去就那么一首——而在后台打开音乐播放器。在莫文蔚节奏感明晰的《盛夏的果实》歌声中，我用双枪跑出了第一个2300米；在《荒野大镖客》口哨的旋律下用刀锋跑出了第一个3700米；而当我跑出4096米时，后台正在放《东京日和》舒缓的主题曲。这3个样本毫无规律可循，我将它们一一列出只是表明：我记住了它们。每踩着小怪跳过一个陷阱，每迎着炮弹飞跃一个壕沟，我都没遗漏背景的音符，以至于到后来我已不能肯定，是为了玩游戏而放音乐，还是为了听音乐而玩游戏。

这种注意力的分散对某些人操控的角色可能是致命的，但对另一部分人可能反而有效。换一种角度看，玩《天天酷跑》不外乎是休闲，听音乐也是休闲，两种休闲方式同时进行也没什么不妥。



“3700米？不客气！”

评论篇

10万分并不是一个很高的分数，运气加技巧再配上满级全加成，跑到20万甚至30万分也不是没可能。不过打开“附近的人”，你或许能看到上百万分的玩家，有的已经跑出了近三万米。游戏速度是根据移动距离而定的，很难想象10000米后是什么样的世界。

一个技巧平平的玩家在人民币的帮助下，能跑到两千米、三千多米，但很难更高了——《天天酷跑》对于人民币的作用并未放任：充值可以获得钻石，钻石可以换心换金币；可以额外购买好的坐骑，可以很快将人物、坐骑升到顶——因此可以获得最高的加成；而且在游戏开始前还可以购买全套装备——但无论如何，进入游戏之后，生命接力、终极冲刺不能反复用，钻石只能买一次命。

当然，如果不是将人民币给腾讯，而是给淘宝，一切就难说了。何况到截稿时《天天酷跑》依然可以使用作弊器达到无限飞行效果。在这款游戏中，作弊的危害并不像传统对抗性网游那样明显，但很显然，当排行榜尽被作弊者霸占时，很多玩家会大失所望，并进而流失。

《天天酷跑》引入了系统的养成、社交元素，但无法突破跑酷类手机游戏本身的局限。对于熟练老手而言，游戏的大部分过程其实是垃圾时间，没开局冲刺时，前一两千米你总要花几分钟去跑——每次都要跑，但“花式吃金币”并没多大吸引力。地图看似随机，其实就至少前四千





连抽三次，终于出了一个二星宝宝。如果说宝宝还能用金币刷，那冰原狼就只能用钻石买了。它对游戏的帮助不止是开局飞400米



游戏存在一些bug，长距离冲刺飞行时经常会提示不够流畅。同样的现象在两款今年出的安卓旗舰机上出现，枭龙和猎户座感到压力很大

米来看，不过是“在三四种样式中随机选择一种”的随机，道具也颇有规律可循。像这种可以“背版”的游戏，一旦遇上“突然认真起来的8神经”那种老怪物，排行榜金冠对于其他朋友而言就很渺茫了，这对于积极进取的玩家绝不是什么好消息——即使充值也不一定奏效，最快捷的方法或许是将他从微信好友列表里删掉。

在深入玩《天天酷跑》之前，我认为微信游戏最值得一提的必然是渠道优势，单纯从休闲或游戏性角度看，每一款“天天”系列游戏都有更好的替代者。但当我回忆、尝试了或3D或横版的一些跑酷游戏后，这个想法得到了挑战。《经典飞机大战》毫无疑问单调无比，《天天爱消除》也很难突破“祖玛”系列的多样玩法，《节奏大师》在某些Cult玩家眼里或许并不出彩，但《天天酷跑》的竞争者则未必那么强力。

提到跑酷游戏，稍资深些的玩家或许会想到世嘉主机上的音速小子索尼克，以及EA推出的第一人称游戏《镜之边缘》，然而与其说是跑酷选择了手机触屏，不如说是手机触屏选择了跑酷。操作稍复杂些的游戏很难拓展市场，这造就了跑酷、塔防、卡牌三大手游主流类型。目前手游中有口皆碑的跑酷游戏，我认为当属《矢量跑酷》（Vector Full）、《神庙逃亡》以及《Jetpack Joyride》（有翻译为《疯狂喷气机》，“切水果”的开发商Haflbrick出品），前者是横版分关卡模式，中间的“逃亡”则是“竖版”无尽模式，并且二者都有手势操作，在手感上都要考虑人物动作延迟。《天天酷跑》采用了横版无尽模式以及非手势、无延迟操作，这与“Jetpack”类似，在很多道具的设计上也有共通之处。但“Jetpack”与其说是“酷跑”不如说是飞行，对于新手玩家而言，《天天酷跑》的操作非常简单直观，要比“控制火箭平衡”容易上手得多。

《天天酷跑》推出晚了，否则，或许上次回家我就会看到5岁的小侄女在玩的是《天天酷跑》了。在重复的奔跑中重复死去很挫败人，而在重复的奔跑中花样去死则已经算是跑酷游戏开发者的成功了。

以上一段似乎并不是在夸赞《天天酷跑》，但它或许是发行方最愿意看到的结果。不过，接下来可能就不那么让游戏商喜闻乐见了——

你看，《天天酷跑》这款游戏还不够酷炫。3个人物据说是采用了腾讯旗下客户端网游《枪神纪》的主人公。我没玩过那款游戏，不知道他们在里头能不能换时装？能不能给头发染色？只有坐骑和宠物才能在外型上稍微拉拉风，这太遗憾了。

你看，即使植入了内购，《天天酷跑》依然是一款很考验技巧的游戏，所以——我绝不充值，因为我身边的朋友都没充值。如果我充值了，我哪里还好意思跟他们炫耀自己的高端呢？

这似乎是带排名的休闲游戏的一个悖论——群体放大效应。身边大部分人不充值，那么一个人即使产生充值的念头，也可能被打消。那么假设身边有大批朋友充值，会不会带动“一个人”充值呢？我不太清楚。在三天时间里我打开“附近的人”统计了五次，拥有稀有坐骑的玩家，大概在51个人的列表里看到了三次，每次不超过两个。冰原狼要40元人民币，其他方面的充值是否大量存在，我手头上就连最感性的数据材料也没有了。当然，这也不是我作为玩家需要关心的问题，我只想制霸好友列表，又没打算制霸海淀，不是嘛。P





作弊刷分的情况还是挺严重的，中秋前后似乎hotfix了一下，结果刷出几百万分的人一下子都统一成52万分了。不过作弊者无限飞行刷出的近3万米记录还保存着

从动作跑酷回归平台动作

来自《米奇挂钩》的奇妙启示



■北京 南加州从来不下雨

因为移动设备的操控限制，跑酷、塔防、卡牌已经成为手游里的万金油。其中，跑酷游戏的创新尤为艰难，一不小心就会在操控上带来困扰。



优秀的作品总能提供这样那样的乐趣，而低劣的作品总是让人感到同样的乏味，放眼望去，AppStore上那些劣质游戏主要集中在哪些类型上呢？卡牌、老虎机以及街机移植作品可谓是抄袭成风、千篇一律，而从“虽属原创但毫无诚意”的标准来看，廉价赛车竞速与跑酷几乎是劣质游戏最为集中的两个类型，尤其是后者——但凡在AppStroe上看到容量在30MB左右、标签为“免费”且在介绍说明当中极尽夸张吹捧的跑酷游戏，请千万不要迟疑，立刻点击“退回上一级”按钮才是正确选择。

为何跑酷类游戏遭遇如此尴尬？基数大并非决定性的原因。

跑酷游戏：难以承受的大作之重

从起源上来说，跑酷类游戏是脱胎自传统平台动作游戏的一个分支类型，这方面最醒目的例子便是MD主机平台上的《刺猬索尼克》系列：玩家操纵那个大名鼎鼎的SEGA吉祥物一路上蹿下跳，躲过障碍、干掉挡路的敌人、收集金环，最后冲过关卡的终点线——“竭尽所能一路狂奔在最短的时间内完成关卡”便是核心玩法。而如果我们把“自由控制索尼克行进与转向”的设定取消，给玩家仅仅留下“跳跃”这一项操作互动内容，其余关卡元素在最大程度上予以保留的话，又会产生何种效果？NAMCO出品的手游《吃豆人向前冲》（PAC-MAN DASH）就是个现实例子——依然是乐趣十足，但对于曾经钟情于《刺猬索尼克》的玩家来说，总会感觉似乎缺少了些什么东西。


▲早在Flash平台《屋顶狂奔》的艺术风格便已经给许多玩家留下了深刻的记忆


▲换装元素虽非核心内容，但《米奇挂钩》表现着实不错

从游戏机到手机，演变的关键字是“简化”。的确，真正出色的跑酷游戏不需要炫丽的画面特效，不需要复杂的关卡版面，不需要丰富多样的道具设计，也不需要刁钻难搞的收集要素，只要把握住“源自速度感的挑战性”这项重点，即便留给玩家的只有黑白色调的画面与“跳跃”一个控制选项，照样可以制作出优秀的作品——《屋顶狂奔》（Canabalt）就这样成功了。

然而，简化到了尽头，很容易就会从“简洁”步入“简陋”的歧途。跑酷类游戏固然拥有轻松上手快捷体验的优点，但你能想象在星期六的整晚都依靠《屋顶狂奔》寻找乐趣吗？或者是叫好又叫座的《吃豆人向前冲》？

归根结底，作为一种形似“平台动作游戏Lite版”的子集分类，基于“简化”原则的动作跑酷游戏要想出头，基本上都脱离不了两个路数：1.把必不可少的基本内容做到极致来保障游戏性方面的基本素质，比如《神庙逃亡》，但这样需投入的精力其实依旧可观；2.在保持跑酷游戏基本要素的前提下，尽可能借鉴并添加其他元素来维持玩家的新鲜感——开发的工作量自然会提高，同时与经典的平台动作游戏相比，依然会略占下风。

对于只想打发碎片时间的休闲玩家而言，跑酷游戏是不错的选择，但这个类型要想产生被时代铭记的耐玩经典，宝刀未老的平台动作游戏依然会是值得重视的竞争——或借鉴对象。

《米奇挂钩》：平台动作游戏的逆袭

《米奇挂钩》或许正是一种思路的产物。从第一印象来看，这部作品拥有传统动作游戏必不可少的全部基本要素——简洁但够细腻的动态画面，精心设计的平台关卡，重要性恰到好处的收集奖励和隐藏道具，流畅的操作手感以及循序渐进的难度曲线，再加上能够适当降低挑战性同时无损基本游戏乐趣的内购选项——《米奇挂钩》变成了一部无损传统平台动作游戏尊严的优秀作品。

这些还不是全部。

要激发玩家缩短过关时间的挑战心理，最常见的手段就是引入“计时器”与“排行榜”这两项元素。除此之外，更为简单粗暴的方法是像《适量跑酷》一样，加入一个直观可见的对手。《米奇挂钩》的方案正是如此：在这部游戏中，顺利完成关卡并准备向更高记录挑战的玩家时时刻刻都会看到一个如影随形的幽灵竞争者。这个竞争者或许动作流畅——每一次精彩的悬吊与飞跃仿佛都能让我们看到在它背后操纵控制的灵活手指；或许也会有失误——颇让人迷惑这是怎样一种AI逻辑。在经过每个关卡途中的每一个检查点的时候，我们都可以清楚地看到自己领先或落后那个幽灵对手的进度，时间甚至精确到了0.01秒。

然而，尽管他/它是如此纠缠不休，玩家却无法对它产生丝毫的怨恨与嫉妒——因为这个让我们难舍难分、一心只想挑战到底的对手，其实就是我们自己。

在《米奇挂钩》中，每当玩家顺利通过一个关卡，这次挑战的详细动作流程都会被游戏完整地记录下来；当我们意犹未尽地重新拾起这个关卡准备挑战更高记录时，之前记录下的最优秀过关动作宏就会被系统添加在一个形似幽灵的背景角色上。每一处动作细节、每一招技巧施展以及每一次操作失误都会历历在目，来自过去的经验与教训在眼前一目了然。“超越不成熟的过去，体验自我成长”的游戏主旨跃然纸上。

传承了经典游戏的细腻元素，同时在此基础上迈出创新一步——这就是《米奇挂钩》成功的秘诀。即便它没有像《愤怒的小鸟》乃至《神庙逃亡》一样大红大紫，但至少证明了新锐游戏开发商既没有放弃所谓的“陈词滥调”一味追求形式上的创新，也没有单纯地复制昔日热卖大作让新游戏的制作理念裹足不前。对于目前依旧处于上升发展探索阶段的智能移动平台游戏来说，这已经足够了。P



▲《吃豆人向前冲》最出色的部分莫过于今天被诸多社交游戏借鉴走的“疲劳值”设定



▲就某种意义而言，发售于20世纪90年代初的《刺猬索尼克》（Sonic the Hedgehog）基本可以视作跑酷类游戏的精神先祖之一

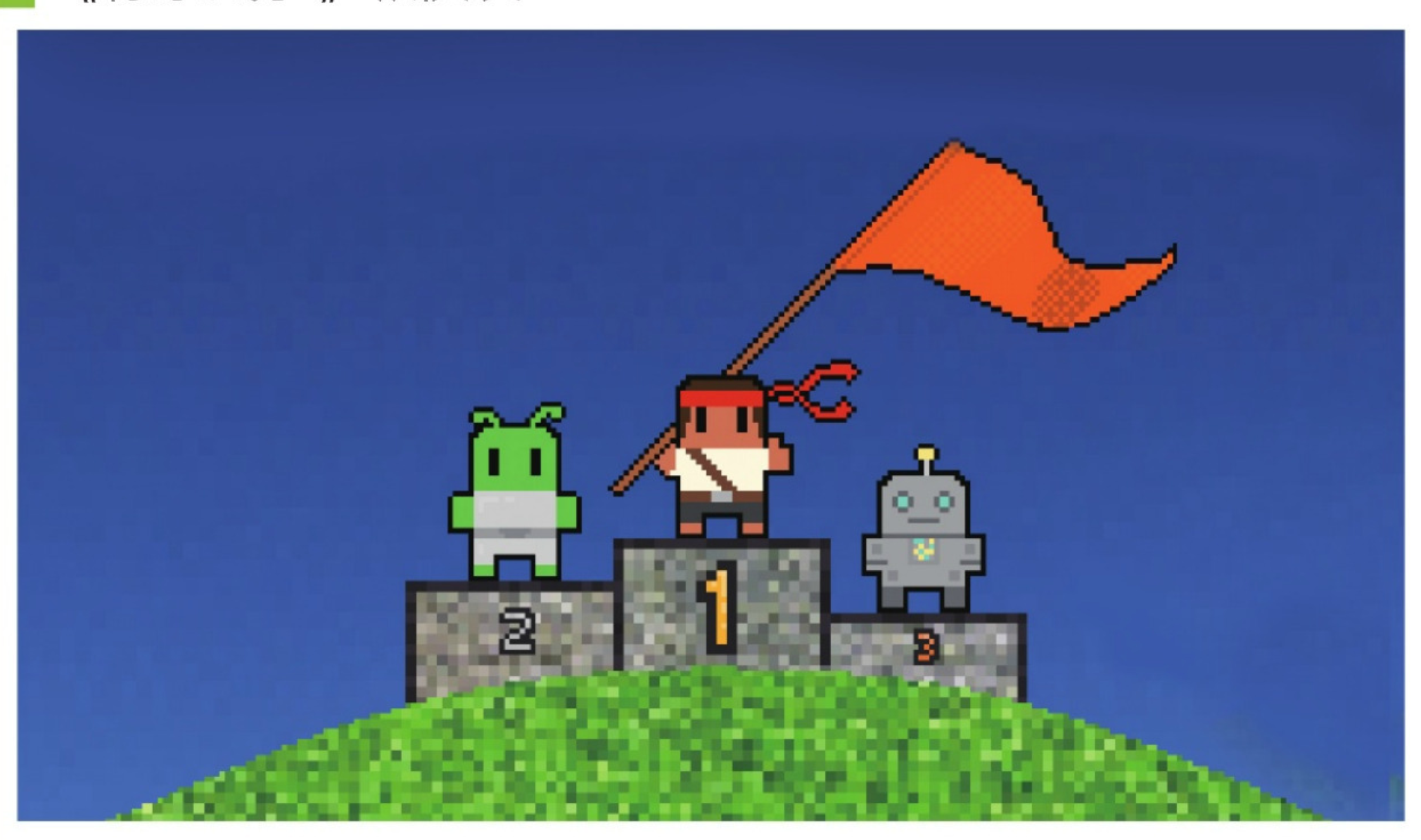

▲一张图诠释《米奇挂钩》的基本游戏内容：甩出挂钩回避敌人，收集金币躲过尖刺，以上


▲收集内容，换装元素与隐藏项目，《米奇挂钩》应有尽有！


▲看到身后那个如影随形的幽灵了吗？那是你曾经的最出色游戏记录

今古争霸，一触即发

《像素战争》纵横谈



■北京 像一块滚石

粗粝的质感，整齐的点阵，色彩斑斓的发光方块，写意的风格画面——像素复古风格被很多手游制作者所青睐，但其本身肯定不是成功的原因。



对于习惯了视网膜屏的朋友来说，《像素战争》的“像素”画面几乎就是一场闹剧——最讽刺的是这部游戏在启动时居然冒出了Unity标志。再加上从标题画面闪现时就已响起的低保真BGM，就此罢手按下Home键退出并顺势删除App的玩家想必大有人在。对于那些从红白机时代一路走来的经典游戏爱好者，无论初始印象如何，至少回响在耳边的单调旋律肯定会让他们意识到，这很可能又是一部“旧瓶新酒”风格的复古游戏——这种猜想是否正确？

让我们用实际体验来寻找答案。

冷门类型中的复古新作

选择左边的“训练模式”开始游戏，结合演示画面看过几句简单的介绍，大多数朋友很快就能掌握《像素战争》的基本规则：画面中央有4条形似跑道的行动线路，下方则是兵种列表，准备就绪的单位可自由部署到这些线路上，同时对方也会派遣单位前来迎击。游戏目标是在确保己方阵线尽量不被敌人渗透突破的前提下，尽可能组合搭配多种单位让他们击退对手，最终顺利越过敌方阵地的底线——听起来是不是有些耳熟？在国内外游戏媒体的介绍中，这个类型通常会被划分到“塔防”之下，但国内对这种类型的作品有一个更加直观的独立分类名称——对冲式策略游戏。

相比“在固定的位置上安插防御塔”与“合理控制敌方单位前进路线，从而让防御塔攻击效率最大化”的塔



▲对持阶段的《远古战争》非常无聊（图1），只有利用超越对手的技术打破这种可笑的平衡之后，玩家才会获得真正的乐趣。

防，“对冲式策略”类型的作品即便包含这些元素，但真正关系到胜败的战略核心，依然是那些被玩家派遣到战场上的行动单位。主流的“对冲式策略”作品通常都包含“伤亡交换比”这个战术概念——玩家派遣上场的单位在与敌人短兵相接时势必会遭受损伤，此类游戏的策略性往往就体现在不同类型兵种的合理搭配与减少消耗方面。只有在保存己方实力的同时尽可能轰杀对方的部队，才有机会获取充足的资源来补充更多的兵力——从堪称经典的《远古战争》到今年年初曾流行一时的《喵星人大战》，大多数颇受好评的“对冲式策略”游戏无不恪守着这一规则。

然而，这种看似已经约定俗成的设定真的合理吗？

己方生产新单位所需的资源主要来自消灭对方兵力获取的成绩点数，因此主动出击的收益要高于积极防御。这项结论进一步延伸，则“对冲式策略”游戏的系统核心很容易倾向于“积极消灭对手”的单一主题，“伤害效果”变成了作战单位的重点属性。虽然从游戏的内容复杂度以及架构难度来看，这种一元化的设计似乎相当合理，但实际效果并不让人满意——尝试过《远古战争》的朋友都知道，这款游戏最无聊的部分就是双方技术等级持平的阶段，此时两边兵种类型完全相同，对抗会变成无聊的拉锯战，打破这种动态平衡唯一的办法就是尽快消灭更多的敌人，领先对手进入技术等级更高的阶段，然后利用不平衡的战斗力优势来推进战线并破坏对方基地获取胜利。

尽管从游戏性来讲，《远古战争》算是一部相当出色的作品，但这种“利用动态的不平衡获得临时战略优势取胜”的设计核心，似乎对其它游戏没多少借鉴意义——系统核心相对单一，多样化兵种设计又难以平衡，这些恐怕就是“对冲式策略”游戏难以独立成为主流类型的原因，但《像素战争》在这种看似先天就拥有不少掣肘的游戏架构下，展现出了不一样的设计。

简单而不简约的马赛克大战

《像素战争》包含哪些传统“对冲策略”游戏元素？对冲式战斗——有；多样化兵种——有；消灭敌人获取更多的兵力制造资源——没有……这项看似不可动摇的基本原则怎么会缺席？

没错，“彻底抛弃资源系统”——这就是《像素战争》有别于主流塔防与“对冲策略”游戏之处。

不仅如此，在不少“对冲式策略”作品中必不可少的“消灭敌方基地”设计也被一并取消。正如前文提到的那样，这部游戏的获胜规则变成了“在规定时间内让更多己方单位越过敌方阵地底线”，以及略有改动的“提前一步让己方突破对方阵地底线的单位数量达到规定额度”。

我们知道，“对冲策略”游戏原本的规则已经相对单调，再度简化，游戏性是否会进一步下降？

从游戏表现来看，结果并非如此。倘若规则本身已经成为了限制游戏乐趣发展的枷锁，那么打破规则也未尝不是好选择。

在《像素战争》中，限制兵种登场的因素只有两项：单位部署后的冷却时间，以及战场上给新单位留下的立足空隙。由于《像素战争》的兵种无法像《喵星大战》一样自由堆叠，多条战线的存在也让单位搭配的技巧远比《远古战争》的单线兵种组合推进来得更复杂，因此这部游戏的获胜重点实际上已经从单一的“堆积进攻兵种击杀对方单位”转变成了“压制对手阵地主导战场优势”。至于这种优势的取得方法，除了标准的“火力压制”之外，以非杀伤性击退和稳扎稳打式推进为核心的“积极防御”战术终于有了出头之日——倘若你对“不战而屈人之兵”的理念情有独钟，完全可以选择杀伤力平平但压制效果出众的兵种势力来进行挑战。只要合理搭配兵力，你会发现战场的优势会一点一点地向己方倾斜，并最终缓慢但



▲顺带一提，如果你想在iOS平台上体验《远古战争》的乐趣，《战争进化2》会是个不错的选择



▲《像素战争》光Title就可能会吓跑不少人

▲奥林匹亚捍卫者的战术优势有两项：古罗马方阵队形，以及几乎坚不可摧的泰坦巨人

坚定不移地碾压过对方的阵地。

说到兵种势力设计，其实这也是《像素战争》最大的卖点之一：如果你对古希腊神话以及古罗马方阵战术抱有浓厚兴趣，那么奥林匹亚捍卫者无疑会成为你的首选；如果你对DND规则书中的“战法牧”战术铁三角组合以及不死生物青睐有加，那么封地战士（很可惜没有法师，但强到逆天的牧师与重甲战士足以弥补遗憾）和亡灵军团想必可以满足你的胃口；如果你对“美国大兵撂倒各路天外来客拯救地球”的好莱坞大片桥段颇有微词，那么指挥来自51区的外星入侵者与荷枪实弹的现代雇佣军展开大战势必会让你大呼过瘾；如果你厌倦了微博上各路水军刷子跟风客的嘴炮想要青黑无脑不讲道理只求一战的话，那么以板砖水管球棒为武器的乌合之众与维和步兵的对阵肯定会吸引你的眼球。最后，倘若“困难”难度的AI对手也已经无法满足你的对战需求，那么不妨来试试“多人模式”选项——此模式压根就不需要网络环境，对战双方的战场就在同一张iPad的屏幕上。我们不妨回想一下，上一次如此这般与朋友并肩同乐是在什么时候？这种原汁原味复古十足的游戏模式，是否让你想起了昔日的美好时光？

毫无疑问，尽管画面的卖相确实不佳，但无论在规则设计、游戏内容还是模式设定方面，《像素战争》的实际表现都可圈可点。

让我们开始畅想……

这款货真价实的复古游戏还能带给我们什么启示？

让我们假设如下状况：

经过一番艰苦的学习与积累，你掌握了充足的理论知识，踌躇满志地走上了独立游戏制作人之路。考虑到目前的市场状况，传统平台似乎很难闯出一番天地，于是你把目光投向了Android和iOS这些智能移动系统——接下来，你会选择哪种类型的游戏来开发自己的试水之作？

重力感应，触摸控制再加上Retina显示技术，除了“竭尽所能利用这些特色开发作品”之外，乍看之下似乎找不到其它更合适的选择。不过，在正式动手之前，我们不妨先想想另一个问题：那些脍炙人口的手游作品当中，有多少是将移动设备标榜的卖点发挥得淋漓尽致的？广受好评的游戏中又有多少出自独立制作组之手？

撇开如今早已泛滥的卡牌与问答游戏不提，单从“长期热卖”角度来看，我们很容易找到大量源自传统平台游戏的影子：最典型的例子之一无疑就是《愤怒的小鸟》，这款长盛不衰的作品创意与来自Flash游戏网站Armor Games的《Crush the Castle》颇具共通之处，想必这已经不是什么新闻。之所以再次援引这个例子，并非是要指责模仿乃至抄袭一类的行为，真正让我关注的重点，其实还是“传统游戏的创意尚未枯竭”这项主题。归根结底，《像素战争》之所以会从AppStore上数之不尽的免费游戏中脱颖而出，根本原因就在于它并没有放弃传统游戏的设计原则——这部作品没有广告，没有内购，呈现给玩家的就是一份“既可独享又可同乐”的完整游戏。虽然这种过于理想化的复古制作理念很难让如今的移动游戏创作者大发其财，但至少从玩家的角度来看，如此认真的开发者态度依然值得我们致以敬意，并进而铭记住他们的心血结晶。



▲封地战士的重甲兵非常难缠，与牧师搭配使用更可以让对方叫苦连天



▲维和步兵的杀伤力并不强，但压制能力可谓一流



▲至于乌合之众的优势嘛……人多，爱放火，没了



▲亡灵军团的对手时常会郁闷为什么敌人的兵力越打越多——死灵系法术就是这么好用，大家不妨留意一下画面上方那悬殊的分数……



▲传说中的《愤怒的小鸟》创意原型《城堡防卫战》——有时候，传统平台游戏蕴含的价值就是如此珍贵

一封GAMELOFT写给动视的情书

评《现代战争4》



■温州 林导先走

近年来Gameloft在移动游戏领域可谓风光十足，可以说，这个全线出击的厂商正在往“掌上娱乐领域的动视”方向前进。




Gameloft“军团”以一枪一车为开路先锋：车是“都市狂飙”，海量车型与多种玩法带来的“速度与激情”自不必说；而枪则是“现代战争”（Modern Combat）——一款无论名字还是游戏本身都带着股向《使命召唤：现代战争》靠拢意味的作品。无论是音效还是画面，《现代战争4》都真正具备了一部FPS电影应当具备的素质。开场动画相比《现代战争3》也有了长足的进步：3架双旋翼飞行器掠过宁静的海面，越过郁郁森森的热带岛屿，眼前赫然浮现一副战火纷飞的抢滩登陆景象。飞行器被流弹击毁，船艇迎着炮火前进，一眨眼的工夫就把玩家带入了《现代战争4》的世界：拿好你的枪，我们干架去。

本作故事延续《现代战争3》，美国本土的核弹危机解除，KPR联军被击溃之后，一群来路不明的恐怖分子占据了正举行C3峰会的夏威夷，并挟持了美国总统。以主角为代表的特种部队又肩负起营救总统、化解恐怖袭击的重责。故事本身没什么新意，编剧继上作黑完朝巴俄三国以后又把矛头指向了自己——不仅总统被俘，而且受尽欺侮，差点连命都没了。流程中我们还能看到《现代战争3》里的几个老面孔，比如上一代的主角沃克，喜欢吐槽的唐斯，最后壮烈牺牲的安德森，还有大反派爱德华·佩吉，策划还特意以他为主角安排了几个章节，以表现这位反美反人类的大魔头如何策划颠覆西方世界的阴谋，以及他走向变态的心路历程。可惜的是，剧情中出现的大部分角色都表现得过于脸谱化（声线优美的御姐赖斯没有露脸很不科学），也没有背叛无间这种俗套但足以带动故事的呼吸的戏码，导致剧本缺乏张力，成为《现代战争4》


▲为了体现引擎优势加入了许多近身格斗


▲载具战做得很不错

最大的短板。

此外，操作也给《现代战争4》带来了一些负面评价。与3代相比，这一代的操作更不便捷，左屏移动迟缓而笨重，右下角的瞄准功能也被削弱，即使购买了商店的强化瞄准镜功能，还是很难达到《现代战争3》中的灵敏度。虽然明白这是为提高难度而有意为之，但作为触屏操作的手机FPS来说，瞄准的困难化很有可能得不偿失。另外也许是出于简化UI的目的，射击键依然有些迷你，这对于经常在3代不小心按到射击键开枪，以及在4代经常按不到射击键的玩家来说真是个哭笑不得的设计。希望在下一作中，UI设计者能够在自由移动按键之外再添加一个自定义按键大小的功能，以方便那些手指太大或者太小的玩家。

作为一款手机平台的大作，《现代战争4》具有高达2G的容量，运载这艘“巨轮”的是大名鼎鼎的Havok引擎。由该引擎制作的游戏当中，最出名的当属《暗黑破坏神3》和《星际争霸2》。它的特点是注重游戏中对真实世界的模拟，这一点在“暗黑3”的撞击监测上体现得非常出色。不过匪夷所思的是，《现代战争4》中的物理特效不仅不够生动反而很糟糕，自上一代就开始使用的断肢系统到了这一代依然被做得一塌糊涂，比如射击躯干结果四肢分离，而且创口截面非常粗糙。被击杀的敌人经常以各种高难度体操姿势蹦跶起来才落回地上，乍看之下很有“笑果”，但这毕竟是一款以真实战争为卖点的游戏，如此不成熟的物理效果显然有些违和。

在音效上，《现代战争4》也继承了《现代战争3》的优良传统，从BGM到各种枪械声再到人物配音，都可以听出Gameloft的用心。之前“使命召唤”请到了汉斯·季默为它配乐，现在我们可以知道，“现代战争”也有一个不输好莱坞的配乐团队。音乐随着故事的节奏高低起伏，或多或少地带动了玩家的情绪，让人难以相信这只是一款便携设备上的游戏。角色配音也是本作的一个亮点，其中又以反派头目爱德华·佩吉最为出色，配音演员惟妙惟肖地还原了一个疯子的形象，用低沉阴冷又充满疯狂的语调诉说了他对西方世界至极的憎恨。遗憾的是由于本作登场的角色几乎全是美国人，导致听到的都是清一色的美式口音，在配音阵容的国际化上还是不够给力。如果能够学学“使命召唤”，加入俄国口音，英国口音（最好是伦敦腔），这样可能会给人一种更加高端大气上档次的感觉。

相比上一作，《现代战争4》的流程被整体精简过，同一场景不再重复刷新敌人，游戏节奏也明显加快。不过有得必有失，随之而来的是难度与耐玩度的下降。而且在关卡设计上，个人认为也是逊于前作的，比如航空母舰那种一气呵成的经典战役在本作中就没有得到很好的延续，反而用大量的载具战与QTE来弥补。这点可以看成是受到了“使命召唤”的影响，例如《黑色行动2》中，运用高科技的桥段很多，但是全流程下来，却没有什么印象深刻的关卡；相反《使命召唤4》的普里皮亚季一关没有任何高科技助阵，却能依赖良好的节奏把握成为经典。操作再多样化，如果没有一个好的脚本支持那都是白搭。在这一点上，无论是“现代战争”还是“使命召唤”，都存在一些相似的问题。

尽管有很多吐槽点，《现代战争4》仍然是移动平台上的佳作。如果你是“使命召唤”系列的粉丝，相信你也会喜欢这部作品。作为一封Gameloft写给动视的情书，里面包含了它对后者的仰慕与嫉妒，还有一点点追赶甚至是超越的决心。满满的大片既视感和超长的制作人员名单似乎也暗示着或许在未来的某一天，它将成为手游领域的《使命召唤》。


▲佩吉把美国总统折磨得够惨


▲紧张刺激的追逐战必不可少


▲桑德斯成为幕后黑手与下一任BOSS


▲就连最后的爆破也要加入QTE


▲3代中浪费时间的特写击杀终于被取消了


▲作为头号反派，爱德华·佩吉的“坏”被体现得淋漓尽致

“巴哈姆特”之死

日本手游会在中国再遇滑铁卢吗?



■宁波 Narcissus

当年日本网游在中国运营不济，惨遭滑铁卢，眼见中国网游市场做大却未能分到一杯羹，如今的日本手游是否将重蹈覆辙?





“巴哈姆特”之死

《巴哈姆特之怒》日文原名为《神撃のバハムート》。比起现在风生水起的日式卡牌游戏，它是资格比较老的第一代卡牌游戏。这款由Cygames开发的游戏自2011年推出以来就因其独特的卡牌收集系统受到各国玩家的欢迎，逐渐发展成为Mobage（梦宝谷）的拳头产品，除日文版之外，游戏先后推出韩文、英文、简体中文以及繁体中文版本，据Cygames公布的数据称，2013年游戏全球用户已突破1000万。

就是这样一款在世界范围内广受好评的手游，其国服却像被鬼魅缠身般玩家流失严重，终于渐成鬼服。今年8月底，在梦宝谷中国的官方主页上终于挂出了《巴哈姆特之怒国服即将停运公告》。公告写道：“《巴哈姆特之怒》在中国大陆区梦宝谷平台的商业运营将于2013年10月9日12：00时正式停止。届时，与之相关的服务器、官方论坛和客户服务电话及信箱服务都将被无限期关闭。”这则公告正式宣判国服的死亡。

10月9日这个日期正是国服《巴哈姆特之怒》开服一周年的时间节点，官方决定在这一天关服，也算是顺应中国人的心态，凑个整求个圆满，事实上游戏早在2013年年初就已经停止更新，坚持到一周年才关服算是运营团队给玩家的一个交待。游戏日服两周年活动搞得



▲2013年官方宣布全球注册用户超过1000万

热火朝天，连繁体中文版都推出周年庆典活得挺滋润，国服玩家等来的却是一则关服公告，让人心生悲凉之余，也不由想问，国服的《巴哈姆特之怒》到底怎么了？

《巴哈姆特之怒》国服的夭亡有来自各方的原因，游戏内容的水土不服、运营商的失策、国际服的存在、来自其它游戏的竞争以及玩家开小号等问题都或多或少地助推国服走向死亡。在手游市场激烈竞争的今日中国，每天都有数十款手游失败消亡，这本不足为奇，然而《巴哈姆特之怒》作为日式卡牌游戏的一个代表，在其它服务器都运营尚佳的情况下，唯有国服落到最终关服的结局，的确值得一探缘由。现在回头重新审视《巴哈姆特之怒》，也许能从纷乱的现实中理出一点前因后果。

看起来是玩家流失？

国服《巴哈姆特之怒》关服的直接原因看起来是由于玩家流失导致游戏变成鬼服。从本作百度贴吧与官方论坛上玩家的反应不难看出，官方此次宣布停运并不出乎玩家的意料。早在2013年年初，日本梦宝谷就似乎已对国服失去信心，有意关闭国服。结果日本开发商在Twritter等处的暗示性发言被中国玩家发现并翻译成中文转发到国内论坛上，引起国内玩家动摇，开始撤离游戏。

梦宝谷中国为了稳定玩家情绪，一直将游戏坚持运营到今年8月才正式宣告关服，这说明运营方原本还抱有起死回生的一线希望。但由于日本开发商不再向国服提供更新内容，国服从2013年年初开始就没有新的卡牌推出，无法开展相关活动，无法与平台内其它游戏进行联合推广，游戏就这样变成梦宝谷中国平台上的一座孤岛，而这更加剧了玩家对关服的担忧。另一方面，本作游戏除了简体中文版之外，还有繁体中文版运营，其国际版（英文版）与日本版也并没有禁封中国IP，这一情况又从侧面促使更多的玩家离开国服转战其它服务器。玩家流失就此形成恶性循环，造成国服人气迅速下滑，在暑假期间已基本变成“鬼服”。

笔者在8月登陆国服，发现游戏内已基本没有活人玩家，只有大量玩家遗弃的小号与游戏自建的机器人玩家“陪”你进行游戏。由于没有活跃的付费玩家，笔者能轻松集齐秘宝，对战也是连战连胜，而这在人气旺盛的时候基本不可能发生。



▲面对国内运营商的不待见，许多玩家无奈转战外服



▲种类繁多的卡牌收集要素成为玩家持续游戏的动力



▲日式卡牌游戏的抽卡系统是最常被国产游戏借鉴的

实际上运营商放弃

看来似乎是玩家的流失促成了国服关停的结果，但仔细分析不难发现，玩家的流失责任全在运营商。如果没有日本方面放出小道消息，如果国服能够持续推出游戏更新和相关活动，国服人气都不至于迅速下滑。正是由于运营商不再打理游戏，才导致玩家被迫离开。从贴吧等地的讨论也可以看出，许多玩家并不是因为对游戏失望而离开，而是因为担心游戏关服而离开，其中有不少玩家转向日文或英文服务器。卡牌游戏的用户留存率一般都比较高，游戏生命周期也很长。《巴哈姆特之怒》国服不到半年变成“鬼服”完全是运营商的人为因素造成的结果，而非如某些国产游戏那样是用户自然流失。那么，梦宝谷中国为什么要放弃这款日式卡牌游戏？这也许要从它与国产游戏在设计理念上的不同说起。

从各种细节上来看，《巴哈姆特之怒》都称得上是一款品质优良的手机游戏，尤其是在机器人玩家的设定上独树一帜。机器人玩家的存在很巧妙地将游戏中的玩家群分割开来，避免高级付费玩家与免费游戏玩家正面对抗，很好地提升了免费玩家的留存度。在许多F2P（Free to Play）游戏中，免费玩家离开游戏的原因往往是由于长期受到高级付费玩家的压迫。而本作在游戏设计上保护免费玩家，不会让免费玩家频繁产生挫败感，这种游戏设计有利于玩家的长期留存。本作的游戏系统被之后许多同类日式卡牌游戏借鉴，几乎成为日式卡牌游戏的一个制式设定。最为极端的案例就是在GREE平台上取得巨大成功的《智龙谜城》（Puzzle & Dragons），这款游戏索性就没有PK系统，完全取消玩家之间正面对抗产生的压力。

日式游戏在系统上有意无意地将付费玩家与免费玩家隔绝开来，让付费玩家与付费玩家去玩，让免费玩家与免费玩家对抗。只要游戏内容本身做得平衡，这样的游戏环境就能促进良性循环，让大量玩家长期留存。当玩家在游戏内留存时间足够长之后，自然会形成游戏内的社交圈，然后运营方再通过各类游戏内置的活动刺激玩家消费，这就是日式游戏运营的基本方式。许多有关日式手游的统计数据都可以佐证这一点。仅以《巴哈姆特之怒》在2012年的数据为例，其国际版（英文版）的每日活跃用户平均消费能够达到0.6美元至1.25美元之间，而大多数欧美手游的这个数字只有0.15美元至0.25美元左右，不到《巴哈姆特之怒》的四分之一。如此之高的付费额度与游戏强大的用户黏性密不可分。记得美国一位游戏设计师曾经说，游戏的价值与玩家花费在游戏内的时间成正比。将这一理念套用在《巴哈姆特之怒》身上，就能解释它的高付费率了，玩家在游戏上花了那么多时间，也就不在乎再多花一点钱了。

然而日式游戏的这些设定照搬到中国来却不一定奏效。日式游戏中极力避免的那种对抗，却是国产游戏中努力促成的。“无法通关的失落感”“PK失败的挫败感”等等负面情绪都成为许多国产游戏设计中重要的“消费点”。游戏需要通过种种方式不断刺激玩家的神经，利用玩家的求胜心态促成“冲动消费”。实际上对大多数免费玩家来说，过多的负面情绪积累导致的唯一结果就玩家早早离开游戏。除非游戏本身素质非常优秀，否则“冲动消费”很难对免费玩家起到效果。不过对某些高富帅玩家来说，“冲动消费”却能起到很好的吸金效果，尤其当付费玩家之间产生激烈的竞争之后（大多是以公会对抗的形式），更能让游戏大量吸金。因此，国产游戏在统计数据上往往表现出用户留存率偏低而付费率高的特点，游戏的生命周期则普遍较短，免费玩家群体呈现出很大的流动性。

通过以上的比较可以看出，《巴哈姆特之怒》走的完全不是国产游戏的设计套路，尤其在收费点的设计上与国内现状格格不入。这种格格不入导致的直接结果就是：游戏虽然大受免费玩家

China (Chinese) | Global



关于我们　公司新闻　诚聘英才



公司新闻　　了解更多内容

2012年11月14日　“聚逸平台”将对Web应用程序提供支持

2012年10月15日　聚逸宣布其运营的“聚逸平台”支持简体和繁体中文

聚逸宣布开放聚逸平台测试版



▲GREE为自己取了一个“聚逸”的中文名，可惜聚也匆匆散也匆匆

欢迎，用户留存率很高，但吸金乏力，营收数据远远达不到运营商的预期。要说《巴哈姆特之怒》与国产游戏在消费点设计上唯一的共同点，可能就是抽选卡牌时利用玩家的“赌徒”心态，也就是史玉柱一直强调的“给玩家惊喜”。“你永远不知道下一包卡牌会抽出什么卡”这样的心态会不断地激发玩家抽卡的冲动。然而精明的中国玩家却总能想到省钱的办法，面对“无限抽卡”的诱惑，玩家的办法就是通过大量建立小号刷游戏相关物品换取免费的抽卡券甚至直接换取想要的卡牌。如此一来，国服最后的一点吸金能力也不复存在，成了一款真正的“免费游戏”。恐怕这就是运营商最终放弃这款游戏的原因——不能赚钱的游戏就不是好游戏。

不能赚钱的游戏真不是好游戏？

《巴哈姆特之怒》国服之死只是日式手游在中国的一个缩影。打开梦宝谷中国的主页，可以看到由其日本母公司开发的日式游戏几乎全面落败。如《热血兄弟》等游戏即使能在欧美手游市场叱咤风云，来到中国照样成为运营商的弃子。梦宝谷中国作为一家日本运营商在中国开设的分公司，主页排名最靠前的竟是以《我叫MT online》为代表的清一色国产游戏，的确是一副奇景。事实上梦宝谷中国的情况还算好的，至少通过投资国产手游活下来，日本另一家手游运营商GREE甚至没能在中国生存下来。就在今年5月，GREE中国分公司正式宣布解散，宣告GREE进军中国的战略以彻底失败告终。GREE日本网站甚至直接屏蔽了中国IP以免“大量刷号者破坏游戏平衡”。《扩散性百万亚瑟王》作为第二代日式卡牌游戏，也许能为日式手游正名，但它的人气更多是依靠盛大通过多年的网游运营经验大量投入宣传之后的结果，至于后续的表现，还有待观察。事实上只要盛大好好运营，卡牌游戏的人气绝不会低到哪里去，但它的营收恐怕不可能达到在日本或者韩国那么高的地步，哪怕国内玩家数量是人家的数十倍。

说到底，日式手游并没有在中国遭遇滑铁卢，它至今依然受到许多ACG爱好者的欢迎。许多日式游戏是被运营商抛弃，而不是被玩家抛弃。也许对运营商而言，不能赚钱的游戏就不是好游戏，也没有哪家运营有底气以一己之力改变中国玩家的付费习惯。日式运营商秉承日式游戏的设计理念而运营，结果在中国挣不到钱只得卷铺盖走人，而中国运营商则对代理日式手游十分谨慎，与其代理，不如山寨一个再加点本土化“特色”来得省事。结果苦的是那些对日式手游情有独钟的玩家，只能千里迢迢跑去外服做一个“漂流者”，想要付费的时候还得先看看汇率。



▲盛大通过地铁、展台等传统渠道宣传《百万亚瑟王》，试图为日式游戏正名



▲DeNA中国（梦宝谷中国运营平台）副总裁娄飞在2012年《巴哈姆特之怒》推出时信心满满



▲《巴哈姆特之怒》简体中文版首页，停服公告显得特别刺眼



▲《巴哈姆特之怒》国服LOGO

▲《智龙谜城》在游戏系统上可谓是为日本玩家量身定制

延迟城与金币勇士

评《时空猎人》



■重庆 木然

手游在多大程度上可以做到与端游相媲美？以指尖上的《地下城与勇士》为目标，《时空猎人》正努力使自己成为横版动作领域的NO.1。



我手游玩得不多，能记住的还是有几个，大多是因为它们的优点，遗憾的是，《时空猎人》却是少数几个靠缺点才被我记住的游戏。周围的朋友包括我自己都觉得它很像手机版的《地下城与勇士》，后者还有一个别名，叫《掉线城与虚弱勇士》，为了应景，我给《时空猎人》也起了一个，《延迟城与金币勇士》，作为我并不完美的体验之旅的总结。

画面：7分
更华丽的特效，以及更多的马赛克

游戏画面偏日风，这点与《地下城与勇士》相似。不得不说的是，开发商的美工还是有一定水准，无论是角色和怪物的造型还是近景与远景的刻画都接近国内一线水准。六大职业的形象充分体现了各自的特色，并有效地借鉴了日本ACG中的一些流行元素，如萌和傲娇等。角色的动作设计也比较给力，尤其是猫女、斩魂和冰魄，不同的招式对应不同的出招姿势，相比其他手机网



▲大场面掉帧严重

游偷工减料千篇一律的做法来说诚意已是足够。遗憾的是技能特效依然停留在《拳皇》的年代，不仅如此，部分招式甚至是直接从《拳皇》中拷贝来的，有时眼看着狼人一边鬼吼一边学着泰利的动作打出一记“高轨喷泉”我只能哭笑不得。同样是在低分辨率下，《时空猎人》对特效的画质处理显然不如《拳皇》和《地下城与勇士》，越华丽的特效马赛克就越明显。就这样我的S3还经常掉帧（游戏自带的FPS统计并不准确），说明优化还是不过关的。

音效：6分
萌妹子没有萌配音不科学

截稿日前游戏的最新版本客户端只有50MB不到，这个容量下似乎也不可能配备太多的音效。不过基本上还算齐全，虽然音质都不怎么高，尤其人物配音更是敷衍，性感的异能者和激萌的猫女居然没有语音简直败笔。从画面风格上来看这是一款面向宅的游戏，那么问题是：既然开发商请得起那么好的美工，为什么不肯花钱找几个好的配音演员用心把音效做好呢？

还有BGM，来来回回就那么几首，一天下来玩家就被洗脑了。弄点能听的背景音乐很难吗？这明显是态度问题。也许开发者觉得大家平时都是在公共场合静音玩手游，所以这块并没有跟上——但是我还是要说，这年头没几首值得能单曲循环的BGM撑腰，还真不好意思说自己是个游戏。希望开发者能够亡羊补牢，在音效上再给一点力。

游戏性：7分
指尖上的《地下城与勇士》

《时空猎人》在玩法上大量借鉴《地下城与勇士》。最主要的就是地下城系统，包括各种地下城的等级、难度设置，通关后的评价与翻牌奖励——还有疲劳限制等，几乎是整个照搬。为了方便玩家组队还加入了搜寻队伍的功能，但实际上这个功能并不完整，它充斥着各种各样的BUG，不仅没有给玩家带来方便反而造成了许多困扰。PVP方面，设置了擂台、挑战赛与PK房间3种模式，基本上就是《地下城与勇士》PVP系统的简化版本。此外还有各种刷经验、装备、游戏币的挑战地图与任务作为日常，反正就是不让玩家闲着。

另一个与游戏性息息相关的因素就是平衡性，在这方面，《时空猎人》的问题就比较严重了。六大职业中冰魄因为大范围AOE+硬直技能成为玩家的首选，不仅刷图轻松，而且在竞技场里所向披靡。其他的职业虽然有各自的特色，但在冰魄的强大面前只能退居其次。人家滚键盘——哦不对，随便搓搓屏幕都能打赢你，这还有什么平衡性可言？

作为一个手游，《时空猎人》算是把《地下城与勇士》学得差不多了，但我觉得还可以给它加入一些手机的特色，比如触屏施法、解谜，类似微信的语音通讯，或短信服务等。想成为指尖上的《地下城与勇士》，它要走的路还很长。

操控与UI：8分
渐入佳境的用户体验

触摸屏普及之后，手游的操作方式与UI发生了很大的改变，比较显著的一点就是虚拟按键的出现。和当今多数手游一样，《时空猎人》采用了虚拟摇杆+技能按钮的设计，可以很方便地进行输出与走位，而且按钮的数量、大小与间隔值取得恰到好处，在很大程度上减少了误操作。整个图刷下来感觉就像在电脑上玩一样，有些地方甚至更加流畅。

可能是因为我用的Galaxy S3屏幕与



▲操作很舒服，像在玩街机



▲单挑竞技场一卡卡成群殴了



▲好大的马赛克



▲通关后的翻牌奖励

分辨率较大的关系，游戏的UI看起来非常简洁，在手机屏幕上一点都不显得拥挤。右下角还设置了收放按钮用以展现或隐藏主要的功能键。角色或背包等界面的设计也尽量以直观简约为主，意在减少玩家在数据上浪费的时间。蓝色为主色调的UI背景也很好地映衬了魔法与幻想的主题。美中不足的是对手机输入法的支持尚待完善，横版状态下一调出数字键盘几乎就占了大半个屏幕，对文字输入有很大影响，这几乎也是所有必须在横机状态下运行的手游的通病。

操控与UI是《时空猎人》中唯一找不出槽点的地方，这也表示手游与触屏的融合已经逐渐步入了成熟与和谐。渐入佳境的用户体验是这款游戏带给玩家，以及带给其他开发者最好的礼物。

运营：5分
难以忍受的延迟和毫无节操的VIP

我对延迟的态度只有3个字：零容忍。高玩过招，零点几秒的错失也会导致饮败的结果，因此网络环境对游戏体验的影响至关重要。然而《时空猎人》延迟之严重却刷新了我的上限，充值有延迟，购物有延迟，换图有延迟，翻牌有延迟，世界上最远的距离不是网通和电信，而是我明明把你给打死了，你却还生龙活虎地对我放大招——我被这诡异的情形给害死了无数次，气得无数次想摔手机。PVE还好，因为战斗数据在本地，但是PVP就比较糟糕了：玩家在竞技场里基本上处于全程“飘移”的状态，导致开打以后大家不是拼技术拼装备，而是拼自己能不能“飘”得比对方潇洒飘逸。不信邪的我还找了10兆带宽的WiFi做实验，延迟亦然，说明并不是我的网络太卡，而是运营商的服务器太渣。就这样截稿日前还有168个区（一个区即一个服务器）处于运营状态，这明显是旧区捞够新区骗钱的节奏嘛。

说到骗钱，不得不说在《时空猎人》中花钱与不花钱的差别实在太大了，哪怕只充10元买个VIP，你也能实实在在地感受到金钱的力量。VIP除了各种福利以外还提供两个档次的时装，穿上后获取的属性加成在前期几乎是逆天的存在。举个例子，我40多级的角色战斗力在2500左右，换上VIP1套装后直接爆涨到5000以上，轻松完败同等级甚至高我10级的非VIP玩家。而且使用金币可以直接向系统购买装备、经验，两小时从1级升到50级易如反掌，真正应了那句“有钱就是大爷”。鉴于手游行业目前普遍存在的浮躁心态，我只好说：银汉（《时空猎人》的开发商和运营商），你的节操敢不敢再碎一点？

总结：6分
很适合杀时间，如果你偏爱动作类手游的话

综上所述，《时空猎人》只能算是一个耐玩的游戏而不是一个好玩的游戏。论画面不如《王者之剑》精致，论特效不如《封魔》华丽，论玩法不如《天形变》新颖，但是跟这些同僚比起来，它最大的特点就是比它们更像《地下城与勇士》——这是优点也是缺点，关键在于你怎么看待它，如果你是DNF的死忠，大可一笑置之；如果你是像我一样的手残党或动作游戏控，它或许是个杀时间的好东西。作为过来人，我唯一的建议是：如果你对它有兴趣或打算长期玩下去，最好充点钱，哪怕只有10块，那也是天堂与地狱的分界线。



▲喜闻乐见的抽奖



▲影响平衡性的冰魄



▲猫女和异能者的人设是最讨喜的



▲美工还真不赖



大软微博话题

9月中秋节、10月国庆节已经离我们远去，接下来就要好好调整状态全身心投入到2013年最后几个月的学习与工作中！围观http://weibo.com/Popsoft、http://t.qq.com/Popsoft和土豪交朋友吧！

本期应用话题： #大软话题#游戏是智能手机与平板的应用热点，不过我们这次讨论的并不是哪款游戏更好玩，而是用什么软、硬工具可以让游戏玩得更开心！也许是一款游戏修改器？也许是外置的蓝牙手柄甚至键盘？总之，今天来分享你在手机上用过的“智能”游戏手段吧！

Hastur陳： 模拟器的掉帧问题就够蛋疼了。|| **@汪澎：** USB手柄，质量堪忧……|| **世界：** 之前买过USB接口的FC手柄，和模拟器绝配啊~~

from-another-world： 游戏的乐趣就在于挑战自我，游戏到手就上修改器的绝对丧心病狂。当然了，如果有哪关实在赢不了了，我也不介意动用上帝之手，毕竟人不能让游戏虐吧。



不可视的境界线： 有一款软件叫“PPSSPP”可以在手机上模拟PSP游戏，我用小米1S测试，2D游戏相当流畅，3D的建模超级棒，但是相对比较卡，有些背景音放不出来，更新后有了更多的画面选项。我觉得换机能更强大的机器可以流畅玩PSP大作，画面绝对棒！

SPTLT： 电子游戏的发展方向永远掌握在核心玩家手里。

昔日的精灵： 移动游戏就是在挑战玩家的下限，不乏看到手机模拟器党和实体机党唇舌大战。其实，移动游戏只是为了方便休闲，违背了这个原则是不是自挖墙脚呢？没手柄玩玩RPG还好，忍受低帧和沉重的手柄玩ACT真是自找麻烦……

开三： 看评论有说上修改器丧心病狂，哥哥我估计是狂魔咯？自己玩得欢就好！修改必须的！

永远二不叽叽： 最先想到安卓上的八门神器！！看着游戏里数据被我乱改……一个字，爽！

高国彬： 买了北通手柄，到手才发现我大m9不支持OTG！

本期游戏话题： #大软话题#在很多人看来，微信游戏的推出与接下来的成功显得如此顺理成章，以至于《天天酷跑》日收入破500万元的新闻几乎没有引起业界惊讶。这样的成绩是得益于微信暴力直接的渠道优势，还是因为游戏本身素质出众？与同类游戏相比，你认为“天天”系列有哪些值得称道或不足之处呢？

假如你是李华： 我认为这个游戏就是利用了人们的攀比心理，试想你的好友都是五六千分，就你还停留在两千多分；人家都是高级宠物坐骑，就你还是个光秃秃的主人公。所以你肯定就会花钱，用这种简单粗暴的方式刷排名。



苗小贼： 天天我们交个朋友好么？|| **@elva酱酱酱：** 天天冠名的，真土豪！|| **@8神经POPSOFT：** 我觉得不要去想这些游戏究竟做的好还是不好，对那些当年埋首苦玩索尼克或者djmax或者vos让妹子们都觉得傻头傻脑完全没用的宅男玩家来说，现在突然进到天天酷跑或者节奏大师的世界里，难道没有体会到拉蒂兹驾临地球的感受吗？是翻身的时候了啊骚年！

超萌胖二兔： 管它做的好不好呢喵，现在天朝的游戏难道不是软妹币王道么喵？管它大游戏小游戏，能赚钱的游戏就是好游戏啊喵~

孫悟飯-1985： （1）天天系列产品全部是B级或以下，与同类产品相比没有特别出彩的设计；（2）天天系列产品的定位（玩法与画面）极其符合微信用户的需要；（3）微信庞大的用户群和强大的社交功能成就了天天系列；（4）轻度休闲游戏的热潮最终会在微信散去，只是时间未定。

海参崴渔夫： 开场飞行距离比较长时，会提示“游戏运行不流畅将为你开启流畅模式”。骁龙600处理器和Adreno 320 GPU表示压力很大。

浮云白玉猫放暑假： 节奏大师为什么没有新歌啊就几首歌翻来覆去好烦啊，连连看和对对碰一点也不好玩，天天酷跑也没有姜饼人大逃亡好玩……

软盘生活

阿雷的烘培课堂

世界：继上一次《勾画教大家做草莓酱》的文章刊登以后，受到了读者们的热烈欢迎，纷纷表示只吃草莓酱是完全不够的！于是本期特地邀请了拥有20多年（大雾）甜点烘培经验的大软老读者阿雷来为大家简单讲解“Hello Kitty小蛋糕”的制作方法！





图1：准备的食材有：低筋面粉17克、鸡蛋1个、融化的黄油8克、牛奶8克、冻干草莓粉3克、两份糖（12克、8克各一份）。工具会用到两个蛋盆、电动打蛋器、模具以及最重要的烤箱。

图2、图3：将蛋清和蛋黄分别盛在两个蛋盆中。

图4：取蛋清盆放入12克糖打5分钟，如图片所呈的状态即可。

图5：取蛋黄盆放入剩余材料，将材料充分混合。

图6：将蛋黄糊和蛋清糊混合。





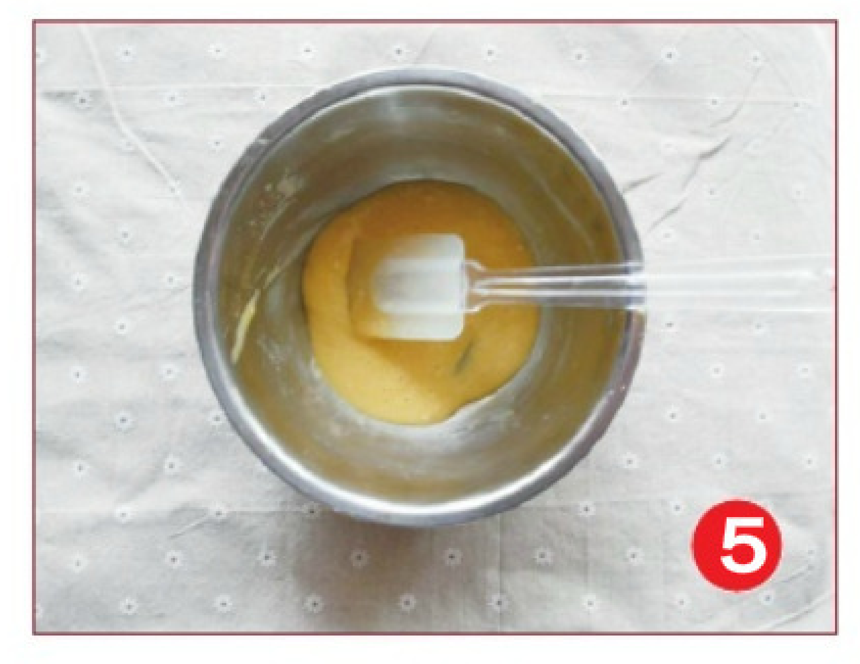




图7：将混合物倒入模具中，用烤箱在180摄氏度下烘烤30至40分钟（可用牙签戳一下确认有没有熟，烘烤时间因烤箱而异）。

图8、图9：出炉啦！快包上可爱的小袋子送给心爱的妹子吧~







林晓在线

林晓：每年9月13日看来会成为一个新的节日，因为今年在这个谐音“就要散”的日子里发生了又令人“再也不相信爱情”的事情。我为什么要说“又”呢？其实聚散离合，本是极其私人的感受，旁观者哪里看得清其中真相，无非是茶余饭后添了几段谈资。这次，当事人之一是我一直很喜欢的演员，此前我一直在挺他，将他的婚姻视做典范说给人听。现在，我仍然觉得他的婚姻是一个典范，他何尝不是一个传奇，只不过光芒屡屡被另一位当事人淹没。

坚持与放弃，是我们人生途中都会面临的选择，不能以此论英雄成败，但却可以锻炼与考验一个人的意志。

比特空间的生存——电脑、网络、游戏与科幻小说（二）

北京 凌晨

2004年，全球宽带用户数有1.28亿，8年后，这个数字上升到24亿。其中，我国互联网网民数量就达到5.13亿人，5个上网的人里面就有一个中国人。

数千万台电脑通过数据线联接成庞大的计算系统，系统储存着海量的数字信息，组成了一个虚拟而又真实存在的数字信息空间。这个空间包括联接在数据线终端的电脑，无线通讯和传输数据的手机，提供服务的通讯卫星……还会包括我们家中的冰箱、电视、洗衣机，因为设计师们正在改造电线，要让普通电线也可以传送数据，家用电器都具备上网功能。

组成这个数字信息空间的最基本粒子不再是物质世界的原子，而是二进制的数字单位比特，一种由0或1所表现出来的数据形式。我们通过电脑收到的的信息，不管是文字还是图片，都要通过比特才能得以实现。比特不同于原子，它们没有重量，容易复制，能够以将近光速的速度进行传输，供应量几乎无限。这就决定了比特空间的自由膨胀，任何人都可以在这个空间拥有自己的领地，直接交流。比特空间提供了某种最接近于平等公正的平台。今天，人们可以在网络上为各种事务开设网站，发表意见，自由贸易，甚至有人建立了网络的虚拟国家。这听起来很像科幻小说，但却的确是现实中的进行时。

这个建筑在芯片与数据线上的比特空间，每天都在吞食着我们这个实相世界产生的一切信息，对这些信息进行整合和再加工。这一切得益于技术人员不懈的努力。开放标准的PC已经不能满足网络的拓展，无线网络要求更方便快捷的移动终端，更多和更方便的即时应用，于是智能手机出现了，整个人类社会和精神面貌都因此发生了深远的革命性变化。网络早已不仅仅是信息交流的工具，它已经成为了我们生命的一部分。

科幻小说家不会不注意到电脑网络对社会已经产生和将要产生的巨大影响。他们不是未来预测家，因而有点闪失在所难免。但他们很快就将功补过，创作了大量与电脑网络相关的作品。1980年，布鲁斯·斯特林在他的小说中预言性地写到“全球通信网”，指出“信息就是力量”。而后的科幻小说家们将控制论、电脑网络和生物工程结合在一起，创作出一种“技术系统”（Techno-System）。在这种系统下，人们获取的环境信息可能是虚构的，人所感觉到的真实只是通过某种技术感知的“虚拟真实”，真实本身变得难以确认。《骇客帝国》以及《第十三层》等科幻电影所描述的便是这种“技术系统”。

（未完）



快评



9月下改版后完全变成了“手机天地”，我发现第一次用了不到几分钟就读完了，完全没有一点和电脑有关的东西，完全没有吸引我的内容、业界资讯以及和PC游戏相关的文章。这还是我需要的大软吗？**网友 庞小呗**

世界：非常理解这位老读者的疑问与感受。习惯是一种很奇妙的东西，不管是好是坏一旦接受就很难适应之后的转变。但世间没有一成不变的事物，在这个适者生存的时代，大软更要大胆创造性地探索新的世界，希望在整个过程中得到广大读者的理解、支持与建议。来信可寄到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，或者发送Email：Wuyu@popsoft.com.cn，在腾讯以及新浪微博中“@大众软件果然棒”也可以！

软盘涂鸦

人生只此一次疯狂

软粉 xmengke06



曾经有一个人告诉我：The Seven Year Itch，我一直不曾去相信。因为我坚信自己做得到，但是一切都抵不过时间和距离。

我从未熬过夜，除了上班之外。但是我想说贱人就是矫情，也许有的人天生就是粗线条，根本不能明白别人的喜怒哀乐，就是这么简单。

我的人生的以后不用再伤心另一次，只是感叹彼此没有机会，一起说愿意。

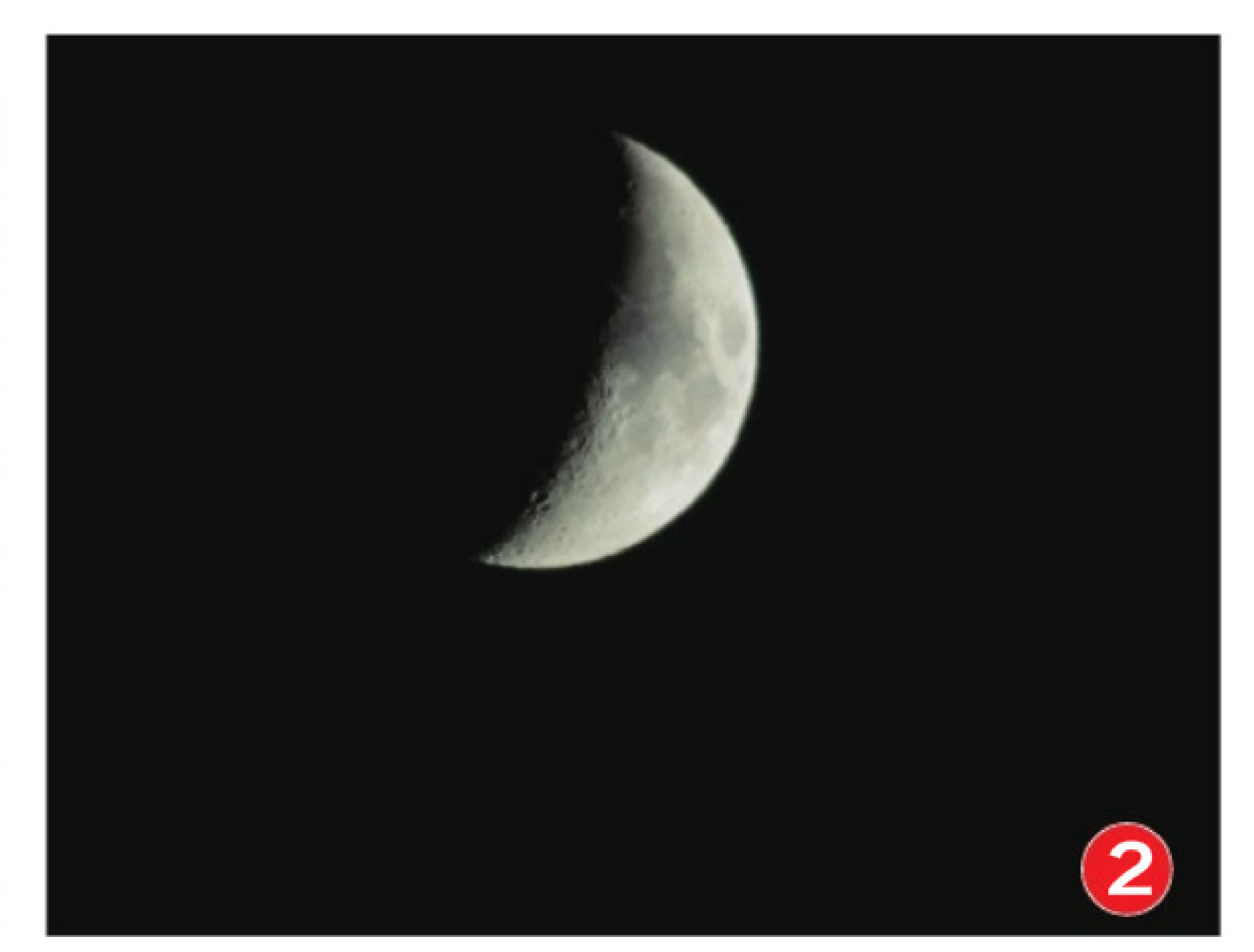
在一个略微有点遗憾的结尾，希望可以和你说祝福。

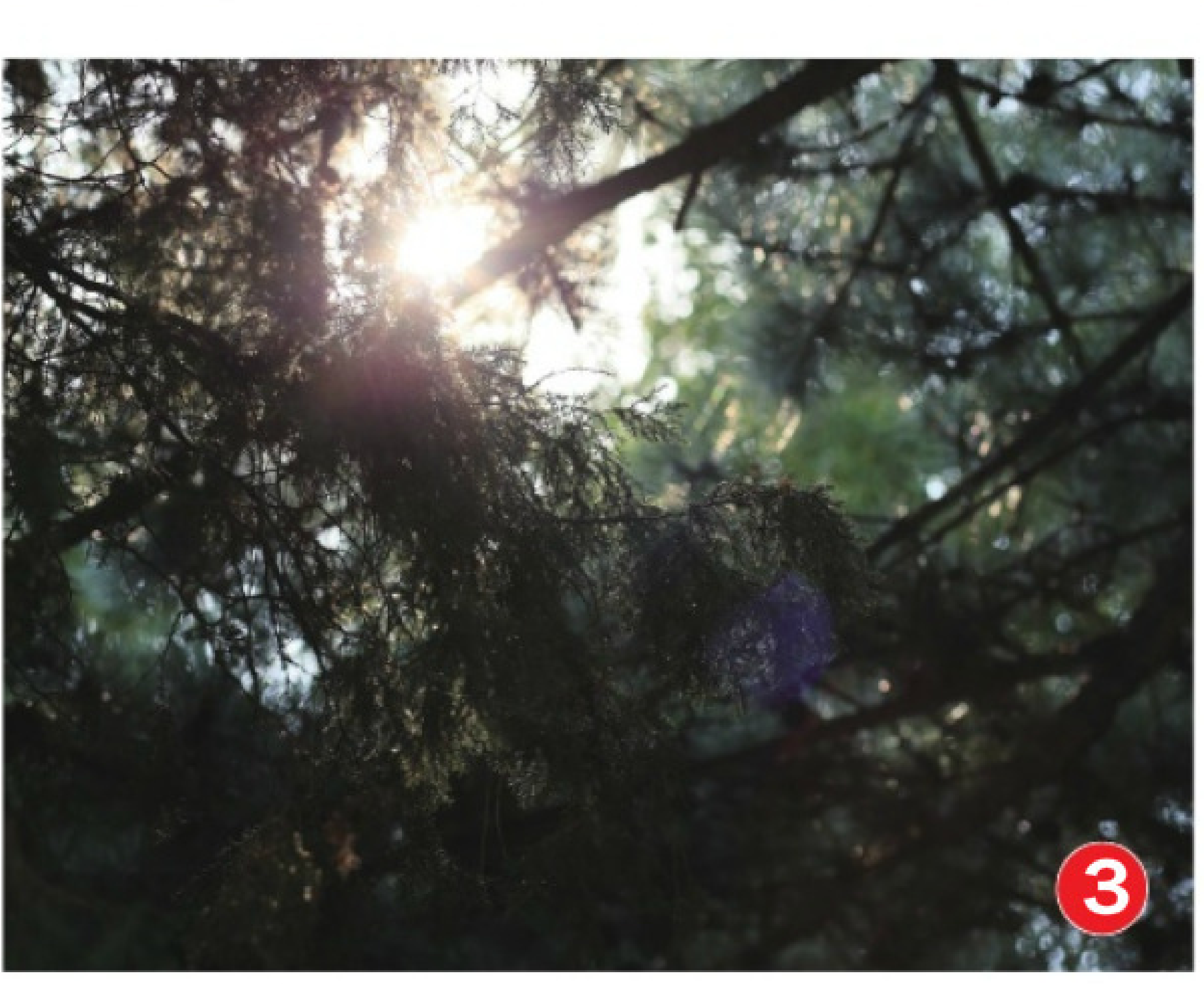
林晓：那谁谁谁和谁谁谁曾经共同面对困难，曾经不为天下人祝福，还是坚定地走到一起，却在大家都点头祝福的时候分了。人生不过是历程，疯狂或者平静，你会明白，都是宝贵的回忆。

照片故事

世界：本期“图片故事”是来自黑龙江齐齐哈尔市的热心读者小五同学，他把亲戚朋友的各种手机都用上了……我们一起看看他是如何用手机拍出精彩照片的吧！小五总结的经验是：光线和后期调整一样重要哦。







照片一

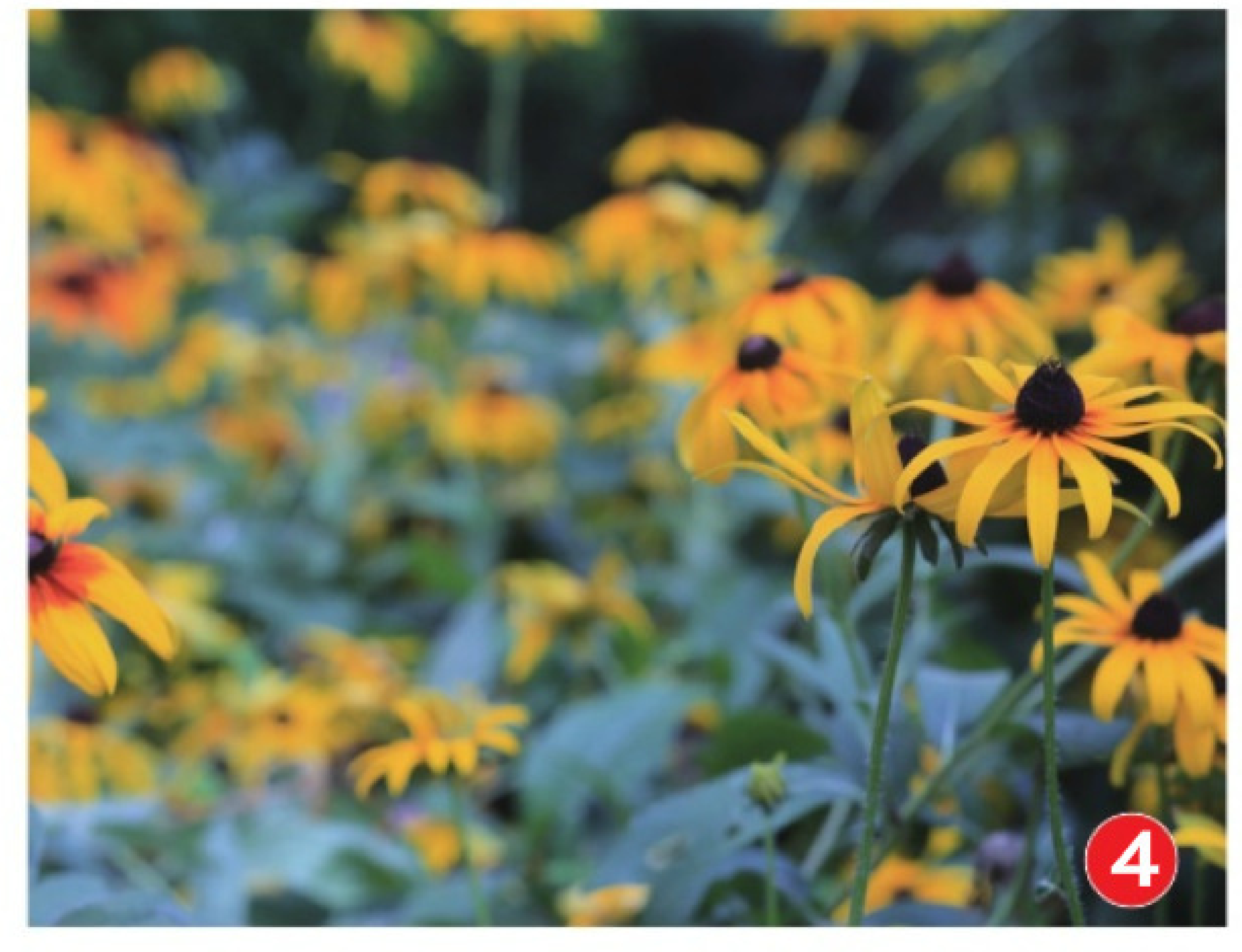
地点：齐齐哈尔·红岸公园

趁着清晨太阳刚刚升起，在岸边拍下了江中的一叶孤舟和岸边的垂柳。手机是室友的魅族MX2，后期调节时加了一点对比度和锐度，可惜的是没用HDR拍摄，不然画面会更好看一些吧！清晨的光线最柔美，早起晨练顺便带上手机拍几张，比背笨重的单反舒服多了。

照片二

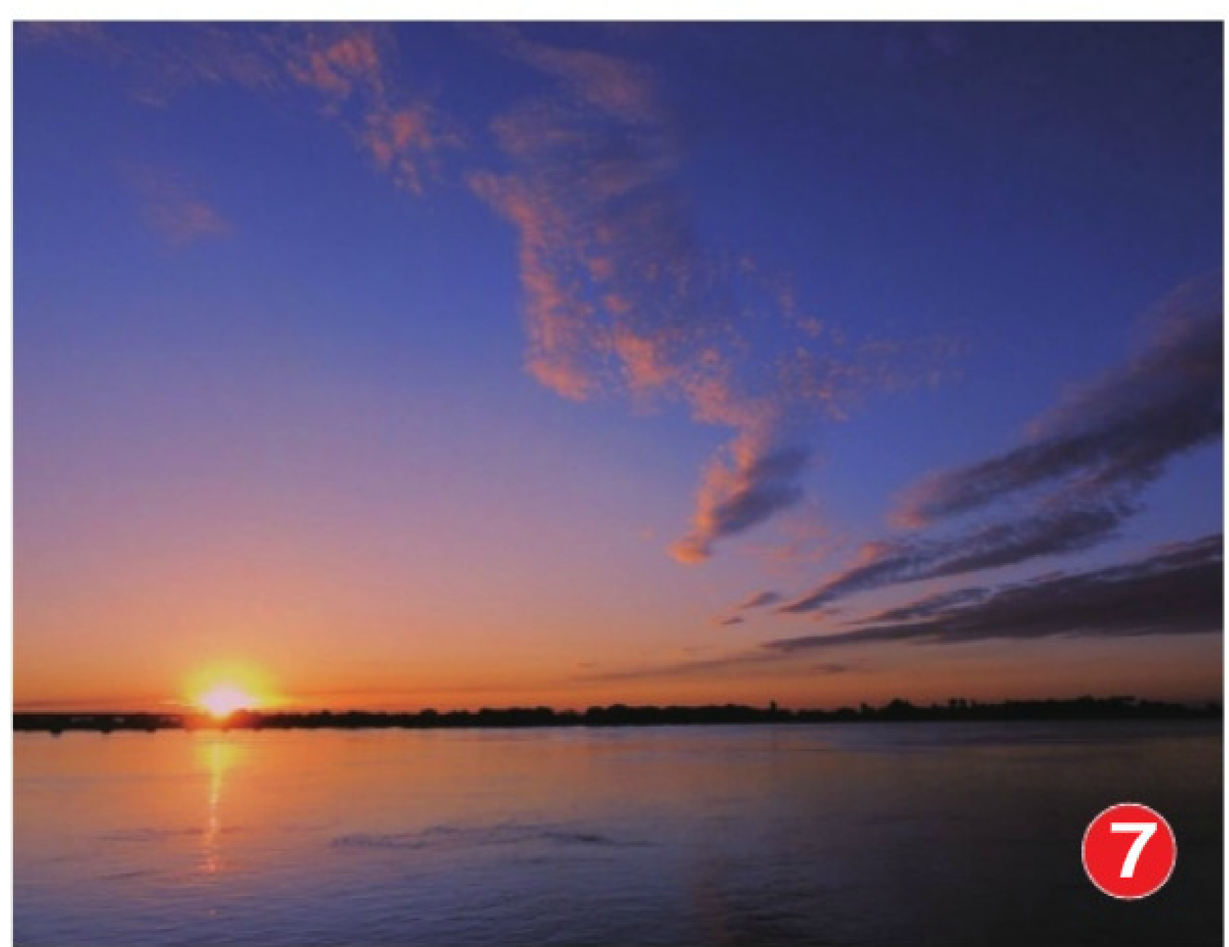
地点：齐齐哈尔·寝室阳台

有一天突发奇想，用望远镜接上老旧的摩托罗拉Defy，









没想到也能拍到月亮表面呢！要知道Defy的500W像素摄像头画质其实很一般，这样的效果已经很让我满意了。

手机镜头受固定焦距限制，很难拍好远处或极近的东西，大家也可以多利用身边的东西试一试，类似望远镜、放大镜、眼镜片什么的。

照片三

地点：齐齐哈尔·火车站附近

喧闹的火车站，很难找到一片安静的地方，更难的是买卧铺票。没买到票的我，只好站在树下望着天了。这张逆光照片很难拍，因为与单反相机相比，手机的测光系统都不够准，还好借来的诺基亚808没让我失望。

拍摄逆光有个小技巧，我们可以用手掌挡在阳光射来的方向，起到的作用和遮光罩差不多，能有效防止镜头眩光。

照片四

地点：齐齐哈尔·大学院内

秋天校园里的小花，坚强地迎风开放。这张照片是从大图中裁剪出来的，再用Photoshop处理了一下，模拟出大光圈的效果，突出画面中右侧的主体。使用的手机是同学的HTC New One，画质相当好。拍花的角度很重要，大家最好不要由上至下来拍，不然画面会非常凌乱，多换换角度，你一定会发现以前从没注意到的细节……

照片五

地点：齐齐哈尔·红岸公园

周六的清晨难得早起一次，用索尼L36H跑到江边拍了这张照片，蓝蓝的颜色透着秋天的清凉劲儿。处理这张照片用到了“大软”介绍过的多个Android应用，它们组合起来效果很棒，尤其Snapseed特别强大。

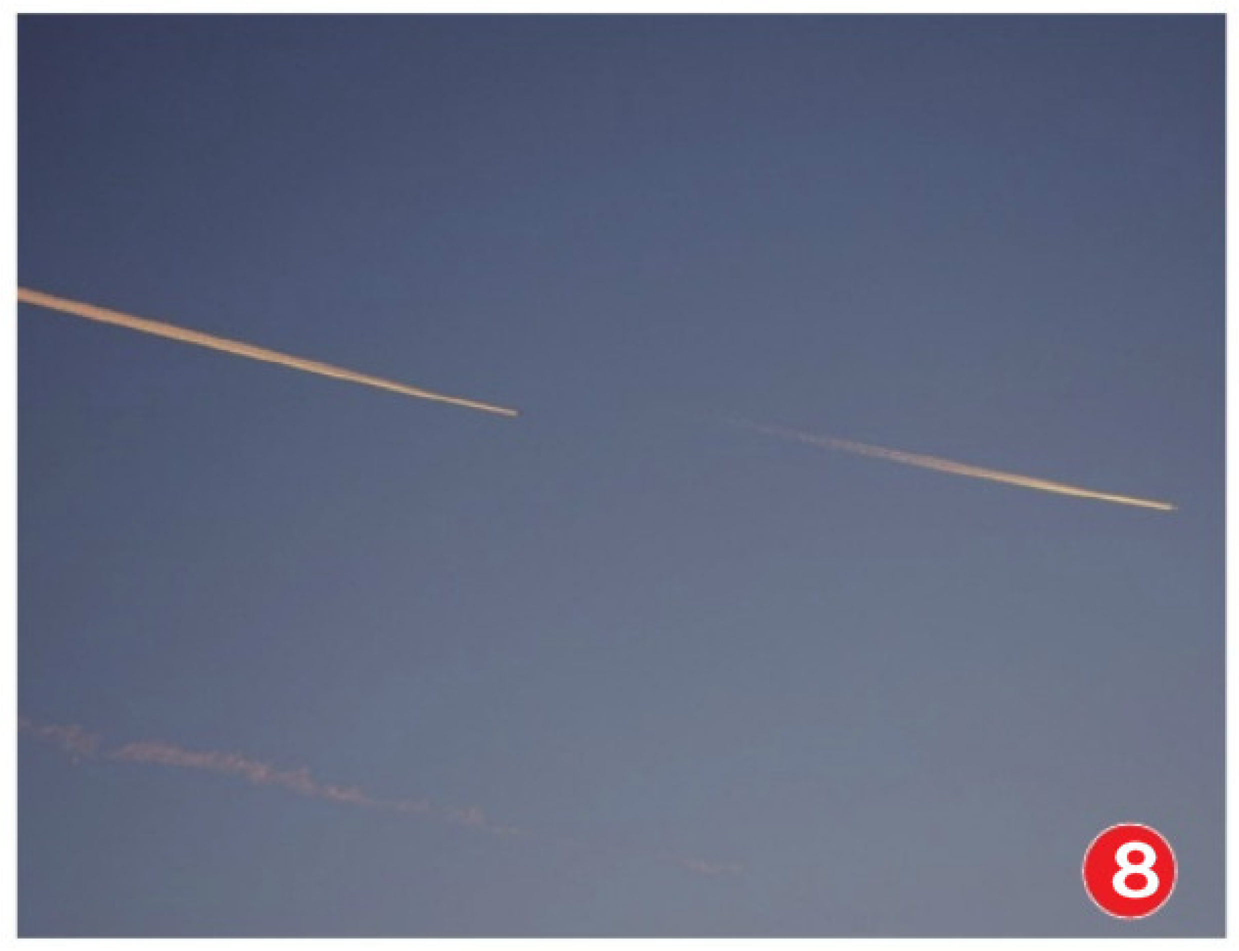
这里有个小技巧：手机拍摄出的照片往往纯净度不好，画面不通透，我们可以通过增加对比度，减少阴影，调节色调以及降噪来改善，因为人眼对色彩的敏感度较高，只要颜色够漂亮，画面丢失一部分细节也可以接受。

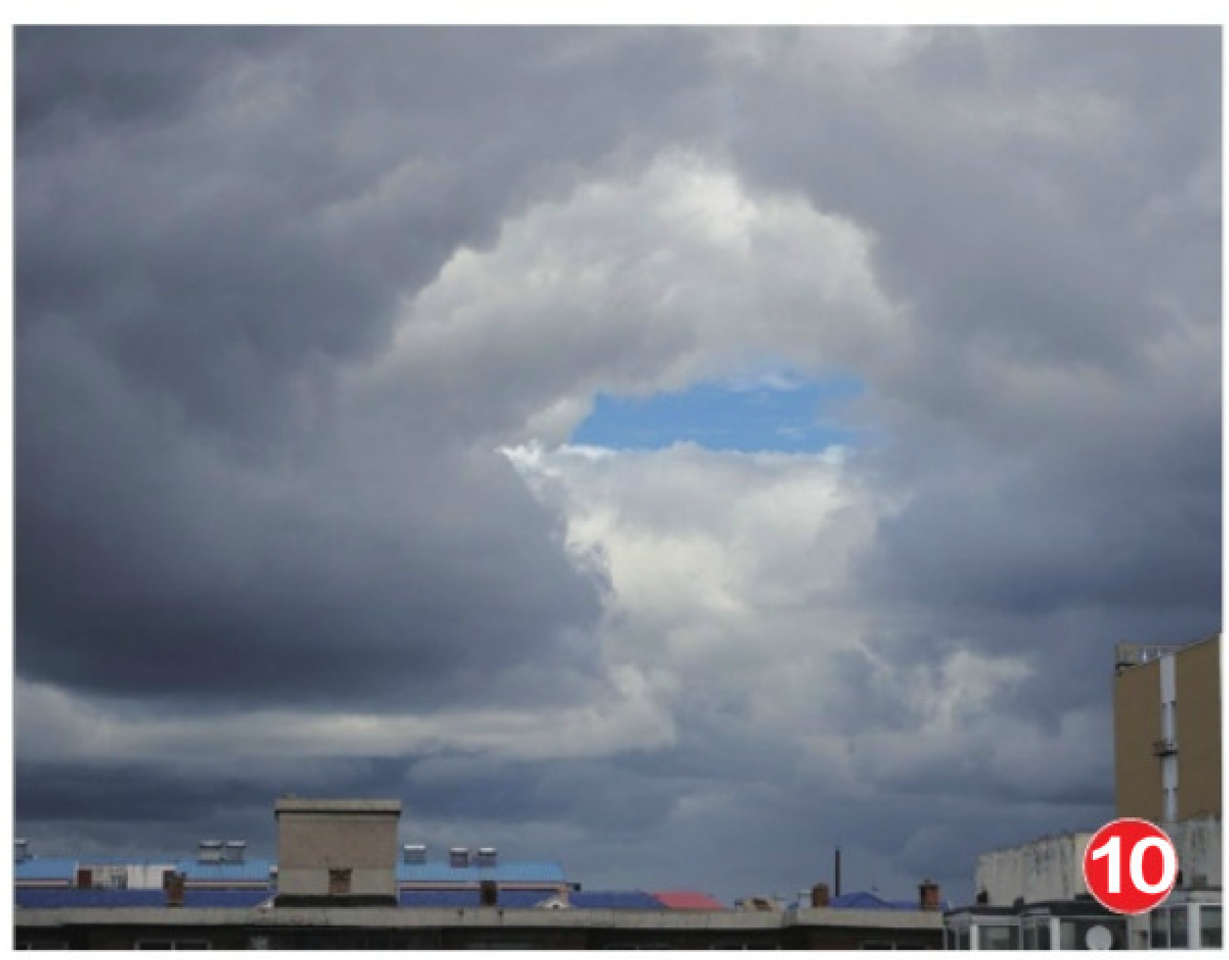
照片六

地点：齐齐哈尔·红岸公园

这是一张笔者模仿苹果2013年iPhone摄影大赛冠军作品拍摄角度的照片，区别是这张照片的主角是一只小狗而不是马。iPhone 5拍出的照片都很讨好眼睛，也能保留画面中心区域的大量细节。

顺带一提，白天阳光强烈时很难拍出好看的照片，原主要是明暗反差强烈，照片容易过曝，其次是白天城市里空气质量普遍不好，也会严重影响画质。






照片七

地点：齐齐哈尔·红岸公园

小米2的27mm广角拍风景很好用，可以把大片的天空和江面拍下来。照片的颜色故意调得鲜艳一些，还做了降噪处理，不知大家觉怎么样。再说说这条“嫩江”吧，每天早上江边都有人售卖打捞上来的小鱼，周围老人说原来江里有很多很多的鱼，大的、小的、叫不出名的……可惜后来因为污染，鱼也越来越少了，很可惜是不是？

照片八

地点：齐齐哈尔·嫩江东

天空中划过流星？不，那是两架飞机……每天早上，当地的飞行员都会准时起飞练习，遗憾的是手机摄像头没法拍清楚远处的东西，不然一定能记录许多有趣的画面，尤其看看飞行员、教练什么样。为了追求更好的变焦功能，我曾经考虑购买拥有10倍光学变焦的三星Galaxy S4 Zoom，最终放弃的原因是它的造型实在让人难以接受。

照片九

地点：齐齐哈尔·红岸公园

这张照片也是在清晨拍摄的，只是稍稍调整了色调。金色的阳光，静静的江面，广阔的天空，这座北方小城常常会有美丽的瞬间。如果你能把它拍下来，多年之后回忆起当时的经历，也会是一件很幸福的事吧。拍摄使用的手机是索尼的ST18i，单核1GHz+512MB内存的配置已经不能玩最新的应用了，但好在摄像头有800W像素，拍照片不差。

照片十

地点：齐齐哈尔·和平大街

起初看见这片云时，真的以为外星人要来了，望着云中这片空洞等了好久，心想怎么没有光束射下来呢？借着这张照片分享一点心得：用手机拍天空和云彩很难，因为系统自带相机特别容易过曝。拍这张照片时阳光比较强，因此设置了曝光补偿，从减少1级到3级逐个试了一遍，最终得到这张看上去比较正常的画面。如果是正午拍照最好还是使用HDR功能，因为能获得更大的动态范围，给后期留有调节余地。

照片十一

地点：齐齐哈尔·大学寝室

看了许多室外的照片，再看看室内光线不好时iPhone 5的拍摄效果吧。因为光线暗，再加上离得比较近，画面有些模糊看不清，所以干脆用软件再模糊一下背景，大光圈虚化的效果就出来了。说实在的，市面上没有一款手机有特别出色的微距效果，如果有的话一定买一部来玩玩，拍花草、小虫子就不用外挂微距镜头了。P

热门软硬件TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》软件关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	QQ2013	2256
2	快播	2217
3	暴风影音	2168
4	驱动精灵	2119
5	迅雷	2083
6	阿里旺旺2013	2034
7	美图秀秀	2009
8	YY语音	1963
9	Skype	1879
10	谷歌浏览器	1824



数据来源：

《大众软件》读者投票·2013年9月

编辑点评：

微软的网络即时语音工具Skype近期推出了桌面V6.6新版，现在可以丢掉枯燥的文字短信和只闻不见的语音信息，发送一条视频短信给你的好友来个惊喜吧！目前该功能完全免费，而且在线和离线状态都能收到，每条视频短信最长录制3分钟，电脑、平板、手机等可以跨终端发送接收，是不是非常方便呢？

Skype的多人视频功能也相当不错，笔者经常用它配合YY语音来做游戏实况解说。一个人通过Skype建立多人会话并分享屏幕，然后所有人将Skype静音通过YY来聊天，画面流畅性以及同步率还是很不错的。当然你的网速也不能太差，否则多人视频时也容易出现“定格”的情况。YY语音其实也有分享屏幕功能，但是多人解说时语音延迟严重，完全无法使用。真希望有一款专门用来录制多人解说游戏的软件啊！

《大众软件》硬件关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	下一代游戏主机（PS4、XBOX720）	14.7%
2	NVIDIA 700系列显卡	9.2%
3	游戏型高性能笔记本	7.1%
4	Intel Haswell处理器	6.5%
5	固态硬盘SSD	6.0%
6	游戏键鼠	5.4%
7	AMD Radeon HD 8000系列显卡	4.9%
8	高性能台式机	4.2%
9	小米3/红米手机	3.6%
10	智能手表	3.4%



数据来源：

《大众软件》读者投票·2013年9月

编辑点评：

听说了吗？三星要出智能手表了。叫什么来着？Galaxy Gear！预售价2999元，哇塞，能买好几台红米呢！让我们看看各大网站的新闻宣传稿是怎么说的。

首先，三星Galaxy Gear可以时刻与Galaxy产品保持互联，所以如果你的手机是一台小米的话，那么这块智能手表的信息提示功能（电话、短信、电子邮件等信息预览）就是个摆设了？其次，Galaxy Gear配有内置扬声器，拥有免提通话功能。看来在你决定用手表接电话之前，还是先看看来电者是谁吧，以免引来众人的围观。下一项，Galaxy Gear拥有190万像素的前置摄像头，配合照相机功能可以对正在移动或参加运动的用户进行动态拍照或录像。这个赞啊，比什么谷歌眼镜牛多了，偷拍最佳工具！其他功能还有自动锁屏、寻找设备、控制手机音乐播放、监测用户体育活动等……你有没有心动呢？

热门手机应用TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

App Store中国软件下载榜（iPhone）		
排名	付费版	免费版
1	Songs Quickdownload and Play Pro	腾讯新闻
2	Music Quickly to Download and Play	支付宝钱包
3	Message 4 colorful text Pro	百度视频
4	AA Ringtone Maker Pro	淘宝
5	Color Text fo Message	WiFi伴侣
6	Phone Numbers Reverse Search Location	Who Calls Me?
7	Reeder 2	WeChat
8	九宫格输入法	壁纸。
9	买火车票Pro	PPS影音
10	12306订票助手	喜马拉雅-万能电台



数据来源：

App Annie·2013年9月13日

编辑点评：

每到9月底，购票、抢票软件就会再度攀上榜单来一次大逆袭，先前免费的软件也因为十一长假而想捞上一笔，当你发现时人家早就站在收费软件排行榜的上等栏目中了。如果你想在长期期间回老家结婚或者出游放松的话，那么就应该至少提前3周做好准备，并且购买好回程的车票。另外需要提醒大家的是，手机端抢票还要做好支付方面的准备，避免订单在45分钟之内未支付而取消。忘记密码、忘记卡号、限额过低等等低级错误千万不能犯，网络上公开售卖的抢票软件更不要轻易尝试！

对于一向节俭的笔者来说，抢不到硬座抢软座，抢不到软座抢硬卧，抢不到硬卧……抢不到硬卧就不抢软卧了，太贵了，抢无座吧……其实，无座票也不是特别不舒服，自己带一个小马扎往车门边上一坐也挺舒服。当然，前提是你能抢得到……

国内Android软件排行榜		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	微信	二手车之家
2	QQ2013	优听Radio
3	快播	去哪儿攻略
4	淘宝	ES任务管理器
5	360手机卫士	8684地铁
6	UC浏览器	窝窝团购
7	酷狗音乐	网易公开课
8	搜狗手机输入法	微博订阅
9	高德地图	MR极客快讯
10	QQ空间	Toucher悬浮功能键



数据来源：

Appchina应用汇·2013年9月

编辑点评：

“水果”牌手机最常的按键是——当然是Home键，谁让它只有这一个按键；而最常用的App，笔者说是“AssistiveTouch”相信没有太多人会反对吧。在安卓平台上，“Toucher”则是一款与之类似的“小圆点”应用。点击它首先会看到几个快捷方式：锁屏、多任务、杀毒、锁定屏幕旋转（比Android通知中心中的快捷键多了一些更实用的功能）等；向右滑动是快捷程序列表，支持任意编辑；再向右是各种快捷开关和天气预报。

当然上面所说的这些功能只是Toucher默认主题下的功能。没错！Toucher支持各种主题，用户界面和功能会随着主题的改变发生翻天覆地的变化，完全像是另一款App了。嫌手机快捷键过少的用户可以安装一下，更多新奇的功能和个性外观等待你去挖掘哦！

热门PC游戏TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》单机游戏关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	轩辕剑6	2411
2	古剑奇谭2	2331
3	仙剑奇侠传五前传	2251
4	罗马2：全面战争	2036
5	真三国无双6	1833
6	细胞分裂6：黑名单	1788
7	实况足球2014	1687
8	生化危机6	1456
9	黑道圣徒4	1358
10	FIFA14	1221



数据来源：

《大众软件》读者投票·2013年9月

编辑点评：

10月前后有中秋与国庆两个假期，而且对欧美单机市场来说10月也是单机大作集中发布的一个时节，尤其是一年一度的体育类游戏会在这个时期发布各类新作。在这些作品里，最受关注的当属足球与篮球。尽管中国足球队与篮球队在现实中的表现令人失望，但这并没有影响玩家在游戏中实现自己的冠军梦。《实况足球2014》由于在亚冠赛事中加入了中超球队而得到了更多国内玩家的关注，关注度压过FIFA14。除了球类游戏之外，这个月还有许多其它游戏引起玩家的兴趣。潜行游戏《细胞分裂6》、即时战略游戏《罗马2：全面战争》与沙盒游戏《黑道圣徒4》继续停留在关注榜单上。这些游戏都比较耐玩，相信可以在榜单上呆得更久。国产游戏方面，经历了暑假的高潮之后，在10月秋季显得相对比较平淡。

《大众软件》网络游戏关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	英雄联盟	2364
2	魔兽世界	2300
3	斗战神	2210
4	剑侠情缘网络版3	2007
5	剑灵	1865
6	坦克世界	1534
7	地下城与勇士	1444
8	DOTA2	1328
9	英雄三国	1287
10	新天龙八部	1001



数据来源：

《大众软件》读者投票·2013年9月

编辑点评：

10月秋高气爽正是出行的好时气，难得国庆长假窝在家里下副本的确浪费了窗外的好天气。10月网游榜单总体票数有所下滑，可见大家放假并不只有游戏这一种娱乐方式。具体说本月的榜单，9月腾讯的《斗战神》千呼万唤始出来，开始了不限号的开放性测试。这款拥有中国背景的游戏一直都很受玩家关注，这一次终于不再需要激活码，让许多玩家跃跃欲试，接下来正是考验游戏素质的开始。《坦克世界》由于更新了新补丁，关注度有所上升，空中网依然主打竞技牌。说到竞技游戏方面，网易的《英雄三国》在10月受到了不小的关注。这款以休闲玩法为卖点的游戏准确地击中了轻度玩家的需求，受到了好评，希望这不是昙花一现。最后是畅游的招牌网游《新天龙八部》更新之后也吸引了许多老粉丝回归，虽然人气不比腾讯的游戏，但也算培养起了自己的玩家群。

2013年大众软件征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物，**创刊于1995年，2002年入选**国家“期刊方阵”**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”**。《大众软件》专注于电脑、数码应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大的电脑、数码爱好者提供全面服务。

针对不同的阅读需求，《大众软件》在上下刊和中刊实行了区别性的报道方式。其中上下刊注重综合覆盖，内容包括热点应用/游戏重磅专题报道、时新电子产品评测、网络新潮趋势推介、游戏及背景文化讲解等，并利用产业专题栏目对业界热点事件进行评论性报道；中刊专注于游戏报道，面向游戏玩家与爱好者，内容全面涉及游戏前瞻、评论、攻略、小说、访谈、深度专题报道等。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：《大众软件》杂志社
收款人地址：北京市100143信箱103分箱
邮编：100143　　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）
乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。
370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135623　88118588-8000
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日、8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

01
上旬刊

02
中旬刊

03
下旬刊

04
?

大众软件上旬刊

新鲜的软、硬件介绍与应用，独具时效性的中国游戏报道。

大众软件中旬刊

翔实的全球游戏资讯，独具深度的游戏历史与文化专题。

大众软件下旬刊

全面的手机与平板电脑应用与娱乐，独具价值的移动生活指南。

大众软件……

大众软件全新媒介紧张筹划中，敬请期待。

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本面向大众的电脑科普类刊物，创刊于1995年，2002年选入国家“期刊方阵”，被评为社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大电脑爱好者提供全面服务。

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元。



大众软件果然棒

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博@大众软件果然棒 与我们互动。

邮发代号：82-726



刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN